Informatique AMSTRAD

AMSTAR

ISSN 0298-654 X

UBI-SOFT
&
DOMARK
PRÉSENTENT :
JAMES BOND 007
dans :
TUER N'EST PAS JOUER

DOSSIER DU MOIS :
LES SPORTS MÉCANIQUES

PLAN D'AVENTURE :
CRAFTON ET XUNK

LISTINGS :
SYNTHÉ ET BOB L'INTRÉPIDE

LOGICIEL DU MOIS :
BARBARIAN



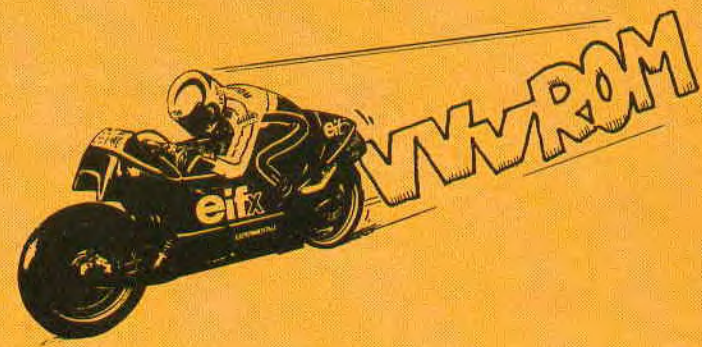


Mensuel n° 11 — Juillet/Août 1987

SOMMAIRE


AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication :
Sylvio FAUREZ
Rédacteurs en chef
Marcel LE JEUNE – Denis BONOMO
Rédaction
Catherine VIARD – Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette
Jean-Luc AULNETTE - Patricia MANGIN
Photocomposition SORACOM
N. CHAPPE, B. RESTOUT, V. LEZOT
Impression : LA HAYE MUREAUX
Photogravure : Bretagne Photogravure
Service Rassort Réseau :
Gérard PELLAN – Tél. vert 05.48.20.98
Inspection des ventes
Christian CHOUARD
Abonnement - Vente au numéro
Catherine FAUREZ - Tél. 99.52.98.11
Secrétariat – Rédaction
SORACOM EDITIONS
La Haie de Pan – 35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél. 99.52.98.11 +
Télex : SORMHZ 741.042 F
Serveur télématique : 36.15 + MHZ
CCP RENNES 794.17V
Distribution NMPP
Dépôt légal N° 23 116
Code APE 5120
Régie Publicitaire
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES. Tél. 99.38.95.33
Chef de publicité : P. SIONNEAU
Assistante : Fabienne JAVELAUD



Le numéro comporte un encart de la Société WEKA.

EDITORIAL

Il nous semble que le seul souhait que nous puissions émettre à cette époque de l'année tient en deux mots : BONNES VACANCES !
Malgré tout, nous vous conseillons fortement de ne pas oublier Amstar dans vos bagages... D'autant plus que nous sommes très heureux de vous annoncer une excellente nouvelle : il y aura un numéro d'Amstar au mois d'août !
Alors, n'oubliez pas de surveiller votre kiosque à journaux au début du mois d'août et, si vous êtes abonné, pensez à faire suivre votre courrier...

La Rédaction

AMSTRAD : DE SURPRISE EN SURPRISE

Lorsque les claviers AZERTY ont fait leur apparition, nous avons eu la surprise de découvrir que certains jeux bloquaient avec ce type de clavier ; ensuite, nous avons eu la surprise de constater que l'approvisionnement des boutiques en 6128 était plus que problématique...
Jamais deux sans trois ! Aujourd'hui, nous avons la surprise de découvrir des nouveaux 6128 équipés de connecteurs différents des précédents ! Alors, si vous êtes déjà possesseur d'un 464 et de quelques extensions et que vous décidez d'acquérir un 6128, faites-le en connaissance de cause et après mûre réflexion... car toutes vos extensions seront inadaptées à ces nouveaux CPC !

VOUS AVEZ DIT PAO ?

L'éditeur anglais Mirrorsoft a sorti un logiciel de PAO doté non seulement de performances professionnelles, mais également accessible au marché grand public de par son prix. Fleet Street Editor offre les caractéristiques suivantes :
— éditeur de texte intégré ;
— bibliothèque d'images immédiatement disponible ;
— césure automatique des mots et espacement proportionnel.
La distribution exclusive de la version française de FSE vient d'être obtenue par France Image Logiciel ; pour l'instant, seule la version PCW est disponible mais les versions CPC et PC le seront en septembre 87. FIL - tél. 1.48.97.44.44.



SORTIE EN FORCE

Ere Informatique se distingue sur le marché des logiciels pour PC et compatibles puisqu'il ne sort pas moins de trois produits à la fois !... Ce sont des jeux que vous connaissez déjà puisqu'il s'agit d'Eden Blues, de Macadam Bumper et de Sram. Pour l'occasion, Ere Informatique a particulièrement étudié le packaging afin d'avoir un look d'enfer !



NOUVELLE EXTENSION POUR LE PC 1512

Innelec vient d'obtenir la distribution exclusive en France de la sauvegarde 1/4" CD 1525 grâce à l'accord qui a été conclu avec Métrologie.
Le CD 1525 version Amstrad est d'une capacité de 21 Mo formatés et peut assurer un back-up à la vitesse de 1 MB par minute. Etant rédigé en français, il est facile d'installation et d'utilisation ; il peut travailler fichier par fichier, par directory et sous-directory. Il est livré avec la carte contrôleurs, le câble de raccordement et les disquettes d'installation et d'utilisation, le tout au prix de 5500 F HT. Innelec - tél. 1.48.91.00.44.

ATTENTION, PIEGE !

Cela fait maintenant quelques semaines qu'une chaîne du bonheur a fait son apparition dans le monde de l'Amstrad, chaîne qui s'adresse aux "amis micro-informaticiens"...
Le principe est simple : vous recevez une lettre accompagnée d'une liste de noms. Vous envoyez un chèque de 20 F au premier de la liste, le rayez et inscrivez votre nom en dernière position.
Ensuite, vous envoyez une copie de cette nouvelle liste à 20 nouvelles personnes et dans quelques temps, vous devriez recevoir jusqu'à 16 millions de centimes ! Nous vous mettons en garde contre ce genre de chaîne qui n'est rien d'autre que de l'escroquerie pure et simple ; alors, un conseil, ne participez jamais à ce genre de jeu...

UN AMSTRAD AU SERVICE DES HANDICAPES

Vous prenez un Amstrad CPC 6128 ; vous lui ajoutez un synthétiseur de parole, une imprimante optionnelle, le logiciel "Voca-Bliss" développé par Jean-Louis RIOU et son équipe... et vous obtenez un formidable outil pouvant donner la parole aux handicapés. Le principe est le suivant : l'écran présente à l'opérateur handicapé toute une série d'icônes qu'il peut choisir au moyen d'un dispositif à contacts adapté à son handicap.
Pour tout renseignement concernant le programme "Voca-Bliss" et ses applications, contactez Logicom au 40.65.30.53.

NAISSANCE DE LA "C.I.A."

Contactez Jérôme et vous êtes en relation directe avec la C.I.A., autrement dit le Cercle International Amstrad. Le but de cette association est de réunir le maximum de clubs afin de créer un réseau de correspondance et d'échange dans l'ensemble du globe...
Les responsables de clubs qui seraient intéressés par cette perspective n'ont qu'un seul numéro de téléphone à composer : 93.46.95.63.

SONDAGE

Pendant ce long mois de juillet, je suppose que vous allez partager votre temps entre le farniente et votre Amstrad. Malgré tout, si vous avez un instant, un papier, un crayon et un brin de courage, nous vous invitons vivement à nous écrire pour nous dire si vous désirez voir apparaître dans Amstar des jeux pour PC 1512 et PCW... Alors, tous à vos plumes !



RECTIFICATIF "1914"

MEA CULPA... Une erreur s'est subrepticement glissée dans le listing 3 du jeu 1914 que nous avons publié dans le numéro 9 d'Amstar. Voici la ligne "fautive" telle que vous devez la rentrer :

```
60 FOR In = 250 TO 2300 STEP 10
```

COIN DES AS

Cela faisait huit mois qu'il était invaincu et qu'il se trouvait sur la première marche de notre podium.

Malheureusement, la gloire est souvent éphémère et Jean-Marie MENARD a trouvé plus fort que lui...

La rédaction d'Amstar a décidé de le féliciter à sa manière pour être resté si longtemps le "maître" du Sky Jump dans "Winter Games" : nous lui ferons parvenir un logiciel.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél. 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42.99.17.85
— BUG BYTE, LONDON, tél. 01.439.0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél. (1) 43.57.26.03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél. 85.41.63.00
— COCONUT, 75011 PARIS, tél. (1) 43.55.63.00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46.04.70.85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél. (1) 47.47.16.00
— DUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291.257.80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 VITRY-SUR-SEINE, tél. (1) 45.21.01.49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48.97.44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753.423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99.08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél. 99.79.03.60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48.59.72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél. (1) 47.52.18.18
— MICROIDS, 92100 BOULOGNE
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48.91.00.44
— MIRRORSOFT, LONDON, tél. 01.377.48.37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43.28.22.06
— PSS, COVENTRY, tél. (0203) 667.556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45.09.21.40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél. 43.39.23.21
— US GOLD, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93.42.57.12

LE LOGICIE



BARBARIAN

Arcade

En cette fin de journée comme les autres, je me retire seule, triste et sans plus aucun espoir dans ma chambre qui se trouve au premier étage. Moi, Mariana, Princesse du Royaume, je vois chaque jour l'échéance se rapprocher et personne, vraiment personne, ne semble de taille à me me sauver de la terrible situation dans laquelle je me trouve. Chaque jour, j'ai l'impression que ma liberté me file un peu plus entre les doigts et que bientôt je serai sous l'entière domination de ce terrible sorcier Drax qui a jeté son dévolu sur moi...

Etre en jeu et ne rien pouvoir faire pour se défendre, c'est rageant ! D'autant plus que si je lève le petit doigt, ce cher et tendre sorcier n'hésitera pas une seule seconde avant de jeter un mauvais sort irréversible sur tous mes sujets.

Et pourtant, il y a une porte de sortie proposée pour le "Grand Maître" en personne : si par un heureux hasard, il se trouvait un homme (de préférence...) capable d'anéantir et de vaincre tous ses gardes diaboliques alors, et alors seulement, il consentirait à me laisser ma liberté.

Malheureusement pour moi, mon futur royaume ne semble pas habité par des rois du maniement du glaive ; mais toi, noble étranger venu du Nord, tu parais porter une épée bien lourde et ne pas t'en apercevoir. Serais-tu enfin la personne que nous attendons tous et que les livres anciens nous présentent comme le Sauveur tant attendu ?... Acceptes-tu de tenter ta chance (et ta vie, il faut bien le reconnaître) pour mon royaume et moi-même ?

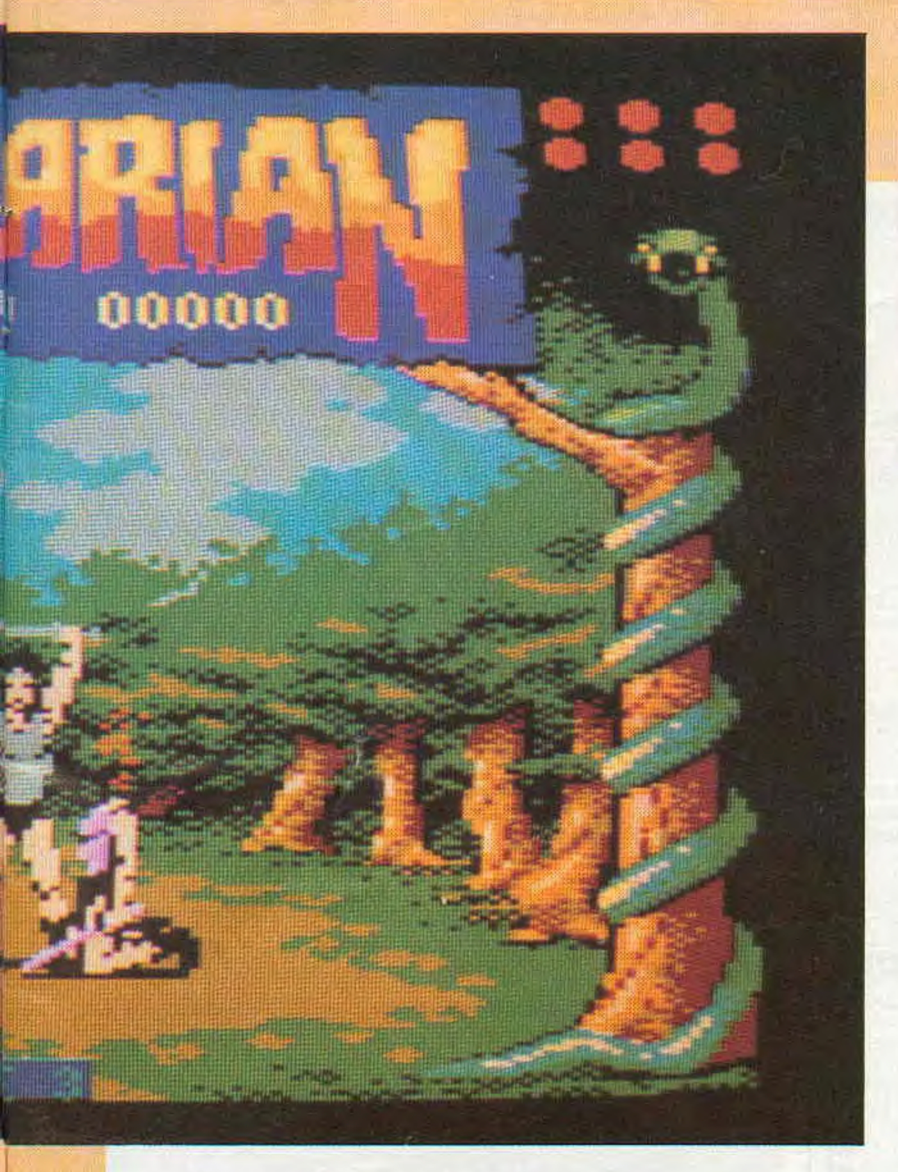
N'ayant aucune appréhension, vous acceptez cette folle proposition et commencez quand même par quelques séances d'entraînement car vous êtes bien conscient du fait que les gardes du grand sorcier Drax... ce n'est pas du gâteau !

C'est donc au petit matin, par un ciel à peine nuageux, que vous retrouvez vos adversaires dans la forêt du comté et c'est avec la volonté de vaincre pour votre fierté personnelle que vous vous lancez dans le premier combat.

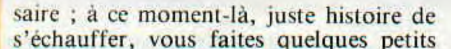
Tout d'abord, il faut s'avancer pour être à une distance raisonnable de son adver-



L DU MOIS







saire ; à ce moment-là, juste histoire de s'échauffer, vous faites quelques petits



coups classiques : un coup au cou, un coup au corps, un coup aux jambes... Malheureusement pour vous, il esquive toutes vos attaques et, soudain, fait une culbute en avant qui a pour effet de vous en faire effectuer une en arrière (je prends des gants pour vous dire que vous êtes carrément tombé sur le... !). Qu'à cela ne tienne, vous avez plus d'un tour dans votre épée et il est temps maintenant de sortir les bottes secrètes : et un coup au-dessus de la tête, et une toile d'araignée de la mort... et pour occuper les temps morts, un coup de tête par-ci et un coup de pied par-là.

Au bout de quelques victimes innocentes, emmenées sans ménagement par un tyrannosaure nain, vous commencez à vous sentir fin prêt pour le véritable combat, mais avant tout, vous voulez parfaire votre botte secrète (500 points d'un coup, ce n'est pas si mal...). Aussi, vous pouvez charger le second tableau et découvrir ainsi un magnifique coucher de soleil. Cette atmosphère créée par le décor vous donne des ailes pour perfectionner le " coup volant à la tête". C'est une attaque que je vous conseille vivement : efficace, nette et sans bavures... à condition toutefois que l'ennemi ne s'accroupisse pas à cet instant précis...

Ensuite, étant en pleine possession de vos moyens, vous pouvez vous lancer dans les véritables combats qui se trouvent dans les tableaux 3 et 4. De plus, vous avez la chance de parcourir la dernière ligne droite sous les yeux même de la princesse.

Vous vous demandez peut-être pourquoi nous avons sélectionné Barbarian comme logiciel du mois alors que certains nous diront qu'il ne s'agit que de "duels" répétitifs ! Oui, mais !... Dès le premier écran, vous tombez véritablement sous le charme de la qualité graphique et aucun des quatre tableaux ne déçoit par rapport aux autres. De plus, lorsque vous commencez à jouer, vous découvrez une animation de très bonne qualité : chaque coup, qu'il constitue une attaque ou une défense, est net et précis. Quant à la musique, elle complète à souhait l'atmosphère créée par le graphisme. Bref, bien que la version sur Amstrad se passe sur un décor figé, il faut absolument qu'elle soit en votre possession !... Pour terminer, je ne vous donnerai qu'un petit détail génial : lorsque vous avez choisi une option de jeu et que vous restez quelques intants sans faire aucune action, les deux joueurs se tournent vers vous et se mettent dans une position sans équivoque signifiant : "bon, c'est pour aujourd'hui ou c'est pour demain ?"...



COSA NOSTRA

Arcade

Chicago ! Chicago ! Comme le chantait, il y a quelques années Frédéric François... Qui a sifflé ? Une fois de plus, nous allons vivre une folle aventure dans une bonne veille ville des Etats-Unis où les mafiosi ont sévi (et sévissent encore) tout en connaissant leur période de gloire au temps de la prohibition...

Nous sommes à l'aube des années 20 et dans cette atmosphère terrorisante qui



règne à Chicago, il n'y a qu'une seule personne qui puisse mettre à l'ombre tout le gang... Il s'agit bien sûr du détective de renommée mondiale : Mike Bronco reconnaissable à son chapeau mou à larges bords et à son imperméable. La raison de son succès ? Tirer plus vite que son ombre s'il veut rester en vie, face à la bande des cinq qui sont loin d'être des anges !...

Ruddy gangster cambrioleur, Johny contrôleur du trafic de stup, Tony l'homme de main et El Padrino "le terrible"... sans oublier, l'indispensable policier véreux, j'ai nommé : Franky.

Pour aller au terme de ce jeu, il ne vous reste plus qu'à déambuler dans les rues de la ville en étant très rapide car les balles, bombes et hachettes fusent de partout. La seule solution est de tirer sur tout ce qui bouge et de passer ensuite sur les corps de "la vermine" pour récupérer des munitions.

Les fanatiques de jeux de réflexe sans réflexion seront séduits par Cosa Nostra qui est, il faut le signaler, un logiciel d'origine espagnole édité par Opéra Soft et distribué par Loriciels, les graphismes sont de bonne qualité et l'animation est très rapide et nette. Dans sa catégorie, Cosa Nostra constitue un bon investissement pour se défouler pendant les sombres jours de l'été... qui risquent d'être fort nombreux !

METRO-CROSS

Arcade



A vos marques !... Prêt ?... Partez !... Vous avez exactement trois minutes pour effectuer le premier parcours que vous propose Métro-Cross. Le sol sur lequel vous courez est divisé en petits carreaux qui s'ils sont gris (comme tous les chats la nuit...) vous ralentissent fortement dans votre progression. Conclusion simple et logique ? Evitez les carrés gris... oui, mais dans ce cas là, vous risquez de vous faire aplatir par une boîte de Coca-Cola ou de vous faire étaler par une haie !...



Comme si tous ces empêcheurs de courir correctement ne suffisaient pas, un nouvel effet ralentisseur fait son apparition à partir du 5ème parcours. Lorsque vous l'attrapez sur l'épaule, vous restez cloué sur place de dégoût mais aussi dans votre course... car il s'agit d'un rat qui s'agrippe si fortement à vous qu'il ne reste qu'un moyen pour s'en débarrasser : vous secouer de toutes vos forces (mais non ! Pas en vous tortillant sur la chaise mais avec le joystick !)

Face à tous ces handicaps, il faut bien qu'il y ait quelques raisons positives pour oser vous lancer dans cette course folle... Elles sont très exactement au nombre de trois : les boîtes bleues vous donnent des points si vous tapez dedans ou mieux, dans les cas difficiles, stoppent le chrono pendant 2 secondes ; les boîtes vertes vous permettent d'atteindre une vitesse de pointe époustouflante... Quant aux tremplins, ils vous propulsent dans les airs et vous transforment en acrobates effectuant des sauts périlleux remarquables !...

Ne pensez pas que ce logiciel est super facile car il y a un scrolling rapide et du plus bon effet... une boîte de Coco-Cola qu'on ne voit pas arriver... cela ne fait pas de pli !... Par ailleurs, il faut remarquer un bon choix des couleurs, un graphisme net et une musique suffisamment entraînante pour vous permettre d'avoir le souffle nécessaire pour aller de parcours en parcours.



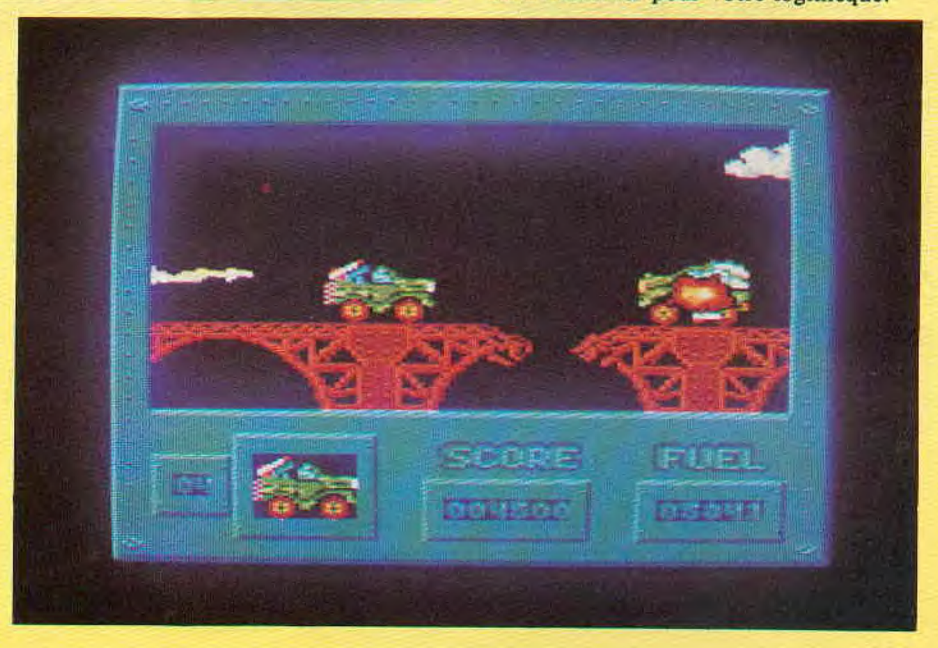
ARMY MOVES

Arcade



Engagez-vous, rengagez-vous, qu'y disaient... "Vous verrez du pays et vous aurez de l'action assurée ; n'hésitez pas à venir nous voir, vous aurez un bel équipement, un beau matricule et si vous pouvez prouver que vous faites partie de l'élite des Rambos, vous aurez l'honneur, l'avantage et l'immense plaisir de faire partie du SAC, non du SOC, Spécial Opérations Commandos (sic !)."
C'est ainsi que vous vous retrouvez au volant d'une jeep (génial non !) spécialement équipée pour vous de missiles sol-sol et de missiles sol-air. Il ne vous reste plus qu'à prendre le départ pour la première partie de votre mission, qui en comporte quant même sept... Le but final est classique : traverser les lignes ennemies pour atteindre leur Q.G. où se trouve LE coffre-fort contenant LES plans qui seraient bien utiles pour votre état-major.
Je vous vois sourire de façon incrédule et désabusée ; vous croyez qu'il ne doit rien y avoir de passionnant dans ce logiciel... Alors, suivez-moi pendant quelques mètres et vous allez comprendre l'ampleur des dégâts : démarrage sur les chapeaux de roues pour traverser le pont devant me permettre d'atteindre la base d'hélicoptères de l'ennemi ; jusque là, tout va bien...
Mais soudain, un camion de transport va me barrer la route, un hélicoptère m'anéantir et, en plus, le pont est détruit !... Résultat, il faut que j'envoie simultanément un missile sol, un missile air sans oublier de sauter par-dessus le trou... Je peux vous assurer que vous n'avez pas trop de six doigts (ce qui permet malgré tout d'en avoir quatre au repos) pour suivre la cadence ! Et c'est toujours comme ça !
Bienheureux celui qui atteint la base d'hélicoptères ! Il lui suffit d'en prendre un pour effectuer les trois étapes suivantes et obtenir ainsi un code qui permettra par la suite de redémarrer directement à la deuxième partie du jeu en cas d'échec. Pour les trois dernières étapes, vous ne pouvez compter que sur vos jambes, mais si vous êtes arrivé jusqu'à ce stade, ça veut dire que vous êtes solide !
Avec Army Moves, commencez par vous mettre dans l'état d'esprit suivant : persévérer à tout prix, ne pas avoir peur des crampes à la main et ne pas être sujet à l'énervement. Vous pourrez alors goûter avec grand plaisir le graphisme, la rapidité, le scrolling et la musique de ce logiciel qui est à conseiller pour votre logithèque.





CHICHE ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

Je réalise soudain que j'aurais dû commencer par là avant de vous perfectionner en programmation : vous apprendre à faire des sauvegardes correctes, sans jamais le moindre risque d'ennui. Il paraîtrait que bon nombre d'entre vous ont parfois la désagréable surprise de ne plus pouvoir recharger ce qu'ils ont enregistré. Et non seulement, ils osent dire que cela vient du matériel, mais en plus de cela, ils profèrent en cette occasion des jurons que je ne connaissais pas ! (= ceux que mon père ne m'a pas appris, et pourtant, il était dans la Marine...)
Les bourdes à la sauvegarde ont deux causes :
- On ignorait que l'on n'avait pas le droit de faire telle ou telle chose.
- L'étourderie, toujours elle...
Pour éviter la première cause, il suffit de comprendre un peu comment ça fonctionne ; je me charge aujourd'hui de vous expliquer ce qu'il faut absolument savoir. Et pour les étourdis (mes chers frères, sachez que je suis des vôtres), je vous glisserai ici et là les petites précautions systématiques que j'ai réussi à m'imposer. Non sans mal, mais j'arrive parfois à m'obéir. Je suis obligé de faire une séparation nette entre cassettes et disquettes car leurs principes d'enregistrements sont totalement différents. De ce fait, les précautions à prendre ne sont pas du tout les mêmes. Vous vous attendez peut-être à ce que je commence par les cassettes ? Ok, je ne suis pas contrariant.

L'ENREGISTREMENT SUR CASSETTES

Le magnéto inclu dans le CPC 464 est un ensemble monophonique de grande série et de bas de gamme. Pas du tout HI-FI, mais suffisant. Au départ tout magnétophone est conçu pour la musique, et là, on veut y enregistrer des 1 et des 0 (les bits constituant les octets).

Pas évident ! Un processus de codage fort complexe, dont seul le fabricant à le secret, transforme ces 1 et ces 0 en «signal modulé», musical, qui lui peut être enregistré. A la lecture, le décodage de ce bruit bizarre et aigü restitue ces bits, donc ces octets. C'est donc tout-à-fait le contraire de ce qui se passe avec le compact-disc laser.

La vitesse d'enregistrement par ce codage est très lente, 100 ou 200 octets par seconde, soit 20 ou 40 octets par centimètre de bande. Vraiment peu, mais on ne peut pas faire mieux.
Un signal modulé, ou pseudo musical, veut dire un niveau qui monte et qui descend des centaines de milliers de fois par seconde : l'électronique du décodage a été pré-réglée pour un certain «volume moyen». Si le signal lu est d'un volume trop faible ou trop fort, le décodeur est «perdu», il renonce en faisant afficher "Read Error a" (ou "b"). Il agirait de même si la bande tournait trop vite ou trop lentement (ce qui est plus rare), ou s'il rencontrait un défaut physique sur la bande, qui lui aurait fait perdre ne serait-ce qu'un seul bit !
Avec un CPC 464, les problèmes sont rares, mais avec un magnéto-cassette extérieur (CPC 664 et 6128), vous avez remarqué qu'il faut faire au début plusieurs essais avant de trouver le bon réglage du bouton de volume. A noter soigneusement ! La tolérance de volume autour du "niveau idéal" n'est pas terrible sans être non plus très "pointue". C'est la cause de 99 % des "Read Error".

LE DECOUPAGE EN BLOCKS

Le CPC organise ses sauvegardes sur cassette par BLOCKS de 2048 octets. Au début du block 1, il enregistre le nom du programme, le type (BASIC, binaire, ASCII), la longueur totale, donc le nombre de blocks qui vont suivre, la vitesse utilisée (le SPEED WRITE 0 ou 1) et le nombre d'octets dans ce block, c'est-à-dire 2048, ou moins pour un petit programme. Il y a encore d'autres informations techniques mais on s'en moque.
les blocks suivants ont une "étiquette" à peut près analogue. Il y a le numéro du block en question.
Tout block entamé qui ferait moins de 2048 octets (cas du dernier) est complété à 2048 octets par des zéros. La fin de chaque block comporte un signal de fin.
Donc deux conséquences faciles à deviner :
- S'il manque un petit morceau du début du premier block ou un petit bout de la fin du dernier block, le programme ne sera pas chargé. C'est tout ou rien du tout.
- Un programme de 192 octets et un

autre de 1825 octets (un block) occupent exactement la même longueur de bande magnétique, donc les durées en SAVE (ou en LOAD) seront les mêmes !

QUELLES CASSETTE UTILISER ?

De la «FERRO» ordinaire mais de marque connue, disons "avouée", comme celles portant le nom d'une grande surface ("Carrefour", "Mammouth", etc...).
A ne pas utiliser en micro-informatique :
- Cassettes au chrome (CrO^2) : vous ne pourriez pas les effacer totalement à partir du deuxième enregistrement.

— Cassettes de marque "bidon" du genre «3 cassettes C-60 pour 10 francs» en sac plastique. Ce sont des rebuts de fabrications avec irrégularités du dépôt magnétique, niveau d'écoute nettement plus faible, bruit de fond important : donc 8 chances sur 10 d'obtenir des "Read Error" en LOAD.
- Cassettes C120 : trop fragiles ! Copie du signal spire à spire, d'où risque de "Read Error". A prix à peu près égal, il vaut mieux utiliser des C60 de marques connues (en promotion), que des C15 ou C30 d'origines douteuses.

PRECAUTIONS POUR CASSETTES

1 - A l'aide d'un capuchon de stylo-bille, faites avancer l'amorce jusqu'au collage avant de démarrer un SAVE, sinon le début du block 1 sera sur l'amorce... Respectez bien ce POINT ZERO ! En effet, que se passera-t-il si vous écrasez le premier enregistrement mais en démarrant quelques tours plus loin ? A la lecture, le magnéto lira le début de l'ancienne "étiquette", il continuera à tourner pour trouver la suite, qu'il attendra longtemps, longtemps...
2 - Le manuel AMSTRAD du 464 est pessimiste : faites tous vos enregistrements en "grande" vitesse, c'est-à-dire en faisant d'abord SPEED WRITE 1.
3 - Comme vous êtes radin ou fauché, vous mettez plusieurs programmes sur une face de cassette. Je veux bien mais surtout pas à la queue leuleu ! Laissez des "blancs" entre chaque et démarrez le suivant avec le compteur sur un multiple de 10. Exemple :
La sauvegarde s'est arrêtée avec 27 au compteur : Bobinez par "FF" jusqu'en 40 et sauvegarde du suivant. Pourquoi ? Imaginez que vous retouchiez le précèdent, en le rallongeant un peu. Vous le sauvez par dessus l'ancienne version. Pas de chance, car il fait à présent un "block" de plus, ce qui va écraser le block n° 1 du programme suivant... à votre insu... Alors qu'avec un espace minimum de 10 unités de compteur entre deux programmes, un tel malheur ne serait pas arrivé. Vu ?
4 - Vous êtes en train de taper un long programme, et sagement vous faites une sauvegarde provisoire de temps à autre. Très bien çà ! Oui, mais pas toujours sur le même début de cassette ! Imaginez une panne courant en pleine sauvegarde, vous perdriez tout votre programme ; celui dans le CPC bien sûr, mais aussi sur K7, la dernière version et la précèdente ! Alors, ou bien vous faites des SAVE à la suite sans rebobiner, ou bien vous utilisez DEUX cassettes ; une fois l'une, une fois l'autre.
Et maitenant aux disquettes !

L'ENREGISTREMENT SUR DISQUETTES

Le principe physique des enregistrements magnétiques sur disquette n'a aucun rapport avec celui des cassettes : on ne sait y fixer que des 1 ou des zéros ; la densité d'écriture y est de ce fait bien plus fine, et les pistes sont lues à grande vitesse, et ce avec peu de risques d'erreur. Résultat, quelques secondes pour le chargement d'un programme au lieu de dix minutes sur cassette !
Cependant, une disquette vierge ne peut pas servir directement, il faut d'abord la «formater», à l'aide du programme
FORMAT.COM de la disquette DOS CPM. Celui-ci va tracer les pistes de guidage, 40 concentriques, plus neuf repères de secteurs par piste. Alors là seulement, on peut y écrire par nos SAVE.
Tout ça, c'est du «survol à 15000 mètres». On va préciser certains points super importants qui ont pu vous échapper à la lecture du manuel, qui est un chef-d'oeuvre de désordre, surtout celui du lecteur DDI-1 pour 464...

LA DISQUETTE DOS

DOS signifie «DISK OPERATING SYSTEM». C'est à la fois un langage et un ensemble de programmes utilitaires pour exploiter un lecteur de disquettes. Le DOS des AMSTRAD CPC s'appelle CPM, version 2.2 et en supplément le "CPM/PLUS" pour le CPC 6128.

La disquette DOS d'origine est une "chose sacrée", on ne s'en sert pas, on la copie par DISCOPY (un des programmes) sur une disquette vierge, celle que l'on utilisera dorénavant, puis on range soigneusement la disquette d'origine, l'étalon. Pensez à la revente...

Pour désigner une disquette DOS, on dit aussi «disquette Système», c'est pareil.

LES FORMATAGES

Au début, le CPC est sous BASIC. Pour exécuter un programme .COM ou .EXE de la disquette DOS, il faut quitter BASIC et «entrer sous CPM» en tapant ICPM. Là, taper FORMAT et ENTER puis suivre les indications à l'écran. La face de disquette ainsi formatée aura 169 kilo octets disponibles, avec en plus le «système», le programme essentiel du DOS qui a été copié à votre insu. C'est donc une disquette dite «formatée système».
Si vous aviez tapé FORMAT D, le "système" n'aurait pas été transféré d'où 178 kilo octets disponibles au lieu de 169. Ce serait une disquette dite «formatée DATA», parce que présentant plus de place pour les données. Je ne vous conseille pas ce dernier formatage, 9000 octets, c'est peu de chose, et il est souvent pratique d'avoir le système sur la face de disc où l'on travaille. Donc formatez "système".
N'oubliez jamais que la disquette système (même sa copie) doit toujours être protégée en écriture... Sinon le gag ne serait pas drôle, car le formatage EFFACE TOUT.

LES COPIES

Le programme DISCCOPY fait une "photocopie" d'une disquette sur une vierge, même si elle n'est pas encore formatée ! DISCCOPY formate en même temps qu'il écrit.
N'essayez pas de pirater un jeu sur disquette pas DISCCOPY... Faut pas rêver, non ?
En revanche, l'utilitaire FILECOPY est sélectif, mais il exige que la disquette de réception (la "cible") soit formatée.
Vous voulez copier certains programmes BASIC pour un copain : disquette système, ICPM puis
FILECOPY *.BAS (= tous les .BAS)
FILECOPY.COM est chargé et lancé. Il vous invite alors à remplacer la disquette système par le disc source. Ceci fait, il vous propose de sélectionner les

.BAS. Si vous êtes d'accord, il présente un par un tous les noms de programmes .BAS. Pour être copié : Y pour Yes, N pour No. Vous pouvez ainsi en désigner une dizaine qui vont ensuite être copiés. Avouez que c'est beaucoup plus rapide que si, sous BASIC, vous aviez fait LOAD puis SAVE pour chacun d'eux ! Cette galère !

FAIRE LE VOYEUR

Prenez une face de disquette contenant un fichier ASCII, c'est-à-dire dont l'extension n'est pas COM, EXE, BAS, SYS, BIN ou ASM, mais HLP, DOC, TEX, TXT ou pas d'extension du tout. Puis tapez (sous CPM) TYPE suivi du nom complet du fichier, et tout son contenu défile alors à l'écran.

Vous avez une imprimante ? Si oui, refaites la même chose mais en faisant CRTL P avant de faire ENTER : tout ce baratin est envoyé à l'imprimante ! (refaites CTRL P pour annuler ensuite cet "écho imprimante").

A l'occasion, faites CTRL P et DIR, et vous imprimerez le contenu de la disquette.

Attention ! TYPE et DIRE ne fonctionneront que si la disquette en question avait été formatée système. Vous comprenez mon conseil de ne jamais formater DATA ?

Si ce fichier ASCII est un mode d'emploi d'un logiciel du commerce, vous aimeriez l'avoir imprimé (plus pratique, non ?). Oui, mais ces disquettes sont formatées DATA, pas de TYPE...

Soyez débrouillard, copiez-le par FILECOPY sur une disquette formatée système, et de là, CTRL P et TYPE. (un fichier ASCII n'est pas protégeable, et ce n'est pas du piratage).

Résumons :

Du DOS, je ne vous ai parlé que de FORMAT, DISCOPY, FILECOPY, TYPE et DIR. Ces cinq commandes sont bien suffisantes pour la plupart des bidouilles ; ce sont d'ailleurs les plus utilisées.

Ah ! Au fait ! Pour quitter le CPM et revenir au BASIC, ne tapez pas AMSDOS, faites tout simplement un SHIFT-CTRL-ESC...

PRECAUTIONS POUR DISQUETTES

- De grâce ! Attendez que la lumière rouge du lecteur de disque s'éteigne avant de retirer votre disquette... Un jour, il va vous arriver que votre disc sera illisible. Pourquoi ? Parce qu'une fois le programme enregistré, le bras va mettre à jour le CATalogue (piste réservée à cela). Alors si vous interrompez cette écriture, adieu mon p'tit CAT... Et puis, vous risqueriez aussi d'abîmer la mécanique.
- Vous avez du mal à écrire sur les étiquettes de disquettes, surtout les AMSOFT, parce que le papier est trop "glacée". Voici le truc : gommez énergiquement le papier ; cela le rend plus mat et le stylo bille ou le crayon "mord" alors dessus. Sinon, n'hésitez pas à coller par dessus une étiquette blanche auto-adhésive. C'est pas plus moche et c'est plus pratique.
- Prenez l'habitude de toujours stocker vos disquettes avec la PROTECTION D'ECRITURE en place. Une malheureuse étourderie est si vite arrivée...

- Sur vos disquettes de travail, recopiez le petit listing 1 qui y fera le MENAGE

LISTING 1

```
10 'MENAGE - Utilitaire pour DISC AMSTRAD
20 CLS
30 PRINT "Cat  Erase  Rename  Bak-  :cpm
 Quitter"
40 Q$="":WHILE Q$="":Q$=UPPER$(INKEY$):W
END
50 Q=INSTR("CERB:Q",Q$):IF Q=0 THEN 40
60 ON Q GOSUB 80,90,150,190,220,230
70 GOTO 30
80 CAT:RETURN
90 INPUT "  ERASER quel Fichier ? ",F$
100 IF F$<>"*.*" THEN 130 ELSE PRINT"  E
tes-vous bien sur ?...(O/N) ";
110 R$="":WHILE R$="":R$=UPPER$(INKEY$):
WEND
120 IF R$="N" THEN 140 ELSE IF R$<>"O" T
HEN 100
130 :ERA,@F$
140 RETURN
150 INPUT "  ANCIEN NOM : ",A$:IF INSTR(
A$,"*") >0 THEN 150
160 INPUT " NOUVEAU NOM : ",N$:IF INSTR(
N$,"*") >0 THEN 160
170 :REN,@N$,@A$
180 RETURN
190 F$="*.BAK"
200 :ERA,@F$
210 RETURN
220 :CPM
230 END
```

Après RUN"MENAGE" la ligne en haut de l'écran présente ses diverses activités. Vous n'aurez qu'à presser la LETTRE INITIALE (sans faire ENTER), soit C pour CAT, E pour ERASE (puis le nom du fichier ou programme), R pour RENAME (il demande alors l'ancien et le nouveau nom), B pour effacer tous les .BAK, la barre verticale pour passer en CPM, ou Q pour quitter.

C'est un programme pour fainéants, je les adore, et vous aussi je crois...

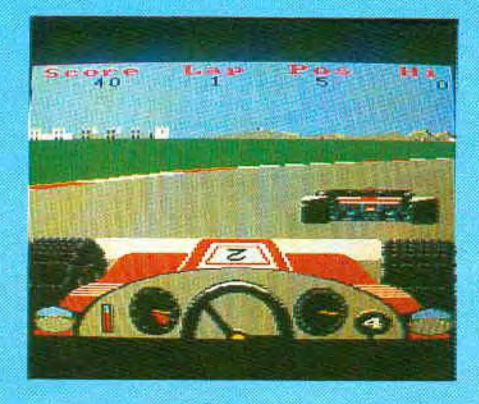
CONCLUSION

Maintenant que vous savez comment fonctionne l'enregistrement, du moins suffisamment, et que je vous ai signalé les bourdes classiques (et leur pourquoi), vous serez impardonnables si vous vous plantez encore dans un SAVE. Et vlan ! Pas d'excuse ! Et en plus de cela, pas de jurons ; gardez-les pour vos bugs, histoire de maintenir votre vocabulaire. Ça n'arrangera rien, mais si ça vous sculage...

A SUIVRE

SPECIAL SPORTS MECANIQUES

3D GRAND PRIX



Simulation sportive

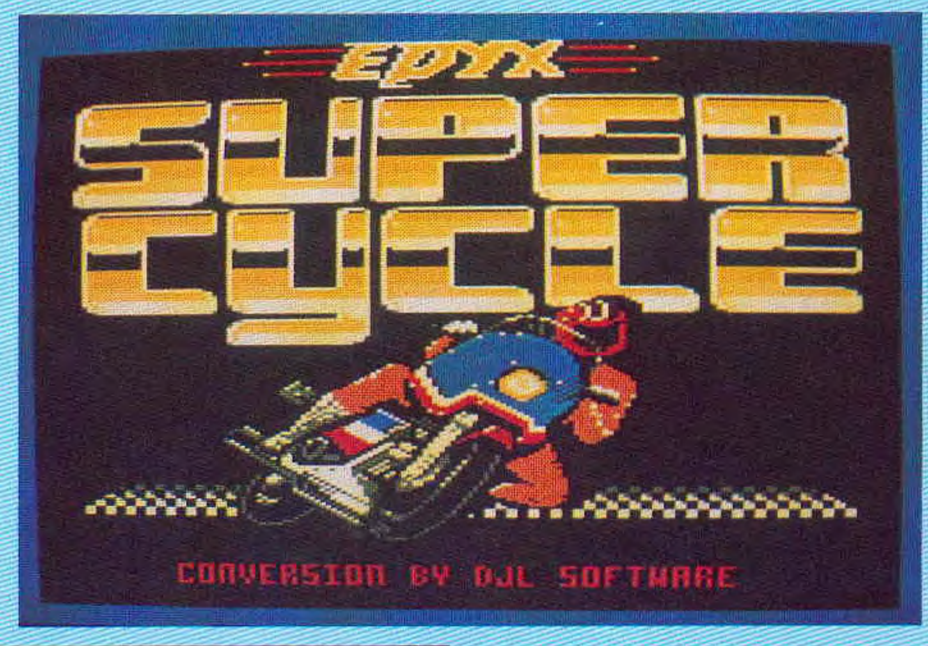
Aujourd'hui, je suis dans un état de tension pas possible... autrement dit, j'ai mon nerf !... Et encore, il ne faut pas que je me plaigne car les conditions météo sont vraiment extraordinaires : ciel bleu dégagé, piste sèche et aucune perturbation en vue. Malgré tout, la pression est sur moi car le grand prix que je vais courir aujourd'hui va être décisif pour ma place finale dans le championnat des conducteurs. Je dois absolument me classer dans les trois premiers... tout en espérant que mon adversaire de toujours n'ait pas assez d'essence pour terminer la course ou, encore mieux, qu'il casse son moteur ! (Entendons-nous bien : je ne désire rien d'autre que des dégâts matériels et je peux vous assurer que je ne suis pas allé faire un tour dans les hangars cette nuit...)
Après un tour de chauffe me permettant de constater que ma voiture est en grande forme (réglée au quart de poil !), je fais un vide complet dans ma tête (je garde quand même le circuit et les autres concurrents en mémoire) et je m'élance à une vitesse folle pour atteindre ce seul et unique but : franchir le premier la ligne d'arrivée dans quatre petites heures...



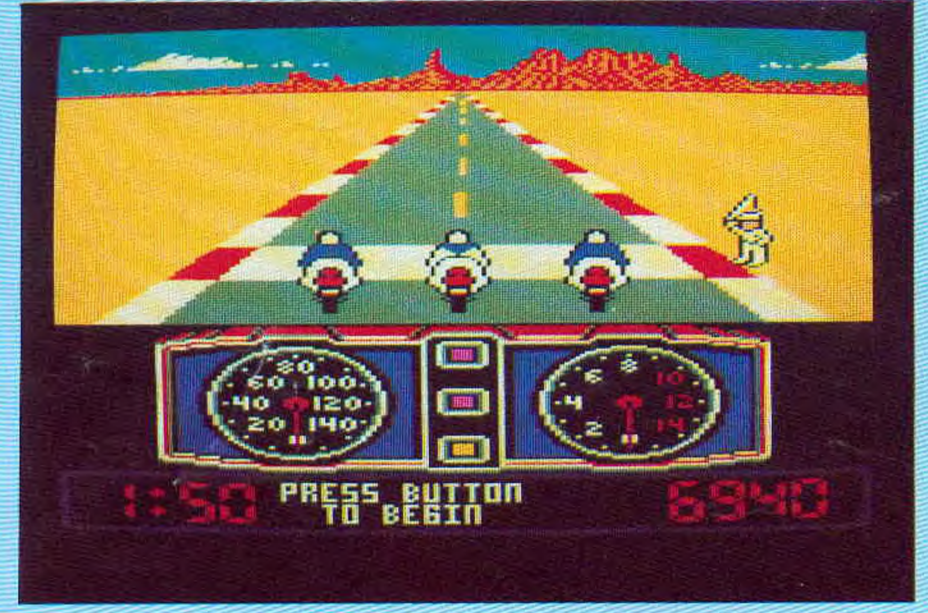
3D Grand Prix est incontestablement "le classique" par excellence de la simulation sportive automobile. Vous vivez la course comme si vous y étiez puisque vous êtes carrément au volant de votre véhicule. Sur chaque circuit, vous devez parcourir 3 tours complets avant de pouvoir prétendre passer au circuit suivant... à condition de figurer dans le trio de tête, bien sûr ! Bien entendu, plus vous progressez et plus le circuit est difficile sans compter les autres concurrents qu'il est de plus en plus ardu de rattraper !...
Bref, avec ce logiciel bien dessiné qui répond à toutes vos impulsions grâce à une bonne animation, vous allez "bouffer" de la poussière et faire vibrer vos tympans car vous risquez de rester "coincé" dans votre siège pendant un bon moment... A toutes fins utiles, prévoyez un extincteur pour les sorties de piste !

SUPER CYCLE

Simulation sportive



Toutes les roues avant des motos se trouvent sur l'extrême bord limite de la bande blanche du départ car il n'y a pas un seul cm à perdre ! Tous les moteurs vombrissent à l'occasion, faisant percevoir par la même occasion toute la tension qui se trouve accumulée dans chacun des pilotes...



Lorsqu'enfin le drapeau du départ s'abaisse, les motos ne font qu'un seul et même bond en avant en rugissant de plaisir face à la libération soudaine qui leur est donnée... Sur votre bolide rouge éclatant, vous ne perdez pas une seconde pour passer la deuxième puis pour enclencher enfin la troisième vitesse et avoir ainsi le maximum de puissance pour dépasser les autres concurrents. Mais, attention ! La vitesse ne suffit pas ! Il faut également piloter avec la tête car si vous arrivez vite dans une courbe, vous finirez votre course dans les platanes (ce qui ne borde pas très souvent les circuits, il faut le reconnaître...). Vous devrez alors repartir le plus vite possible car le tour que vous avez à effectuer est toujours lié à un compte à rebours.

Par ailleurs, il y a des adversaires qu'il faut dépasser ; tous les coups ne sont pas permis mais puisqu'ils ont toujours une fâcheuse tendance à se rabattre sur vous lorsque vous arrivez, on ne vous dira rien si, par hasard, vous avez un petit coup d'épaule amical !...

Vous avez terminé dans les temps les trois premiers circuits et vous êtes fier de vous ? Croyez-moi, c'est bien mais tout ce que vous avez fait jusqu'à présent, ce n'était que du gâteau face à ce qui vous attend ! Vous allez commencer à avoir du mal à aller vite et à ne pas vous étaler pour cause de taches d'huile, de barrières où même de routes qui rétrécissent !... Sans compter que vous avez choisi le premier niveau et qu'à ce stade, on vous donne nettement plus de temps pour parcourir le circuit que dans les niveaux 2 ou 3 !

Tout est réuni pour rendre ce logiciel attrayant : la vitesse, une bonne réponse aux impulsions sèches et nerveuses et un graphisme vous permettant de toucher le sol du genou lorsque vous prenez un virage à grande vitesse... Bref, une belle occasion de vous défoncer sur une bécane améliorée sans trop de risques de bobos !...



ENDURO RACER

Simulation sportive



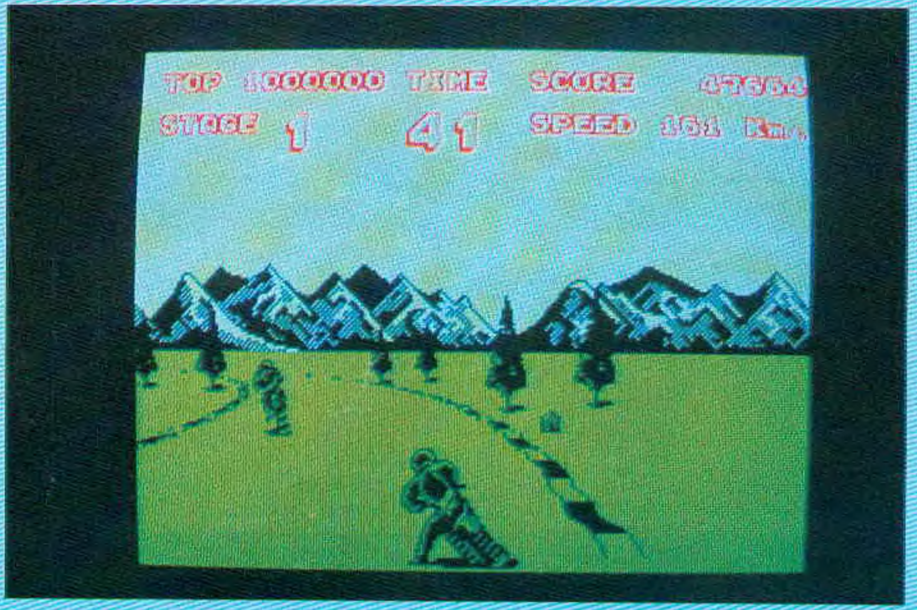
Vraoum, Vraoum ! Tous les concurrents sont face à la grille de départ. Le compte à rebours est lancé, 3, 2, 1, go ! Ma main crispée sur la poignée des gaz entame une rotation de 45° dans l'axe du guidon, ayant pour effet secondaire de provoquer une accélération soudaine du véhicule grâce aux effets du frottement roue-sol. Bref, je démarre. Mes adversaires ont une légère avance, mais la puissance de mon moteur, alliée à ma virtuosité de pilote (mais si, mais si, restons modestes), me permettent de venir me placer en tête. Le paysage défile sous forme d'arbres et de montagnes "scrollantes". Contrairement aux logiciels du même type, Enduro Racer possède quelques bosses. Celles-ci ne sont bien sûr pas de nature à provoquer d'envol, mais elles masquent souvent des virages ou des obstacles solides. Justement, voici un petit mur de pierre. Je bascule mon joystick vers l'arrière, levant ainsi ma roue antérieure dans un mouvement gracieux. L'obstacle se franchit plus aisément et c'est alors l'occasion de vérifier l'état des suspensions ! Très souvent, on trouve de petits rochers éparpillés juste derrière le précédent obstacle. Ceux-ci semblent inoffensifs et, pourtant, il est préférable de les éviter, sinon c'est la chute brutale et l'on doit repartir à zéro en ce qui concerne la vitesse. En règle générale, il vaut mieux éviter les bas-côtés ainsi que les adversaires. La course menée à train d'enfer (189 km/h) se termine, lorsque le compte à rebours s'achève. Vous connaissez alors votre temps et, selon ce dernier, il vous sera possible de continuer au tableau suivant. Le désert est votre prochaine étape. Vous roulez dans le sable puisque votre roue laisse un petit nuage de poussière.

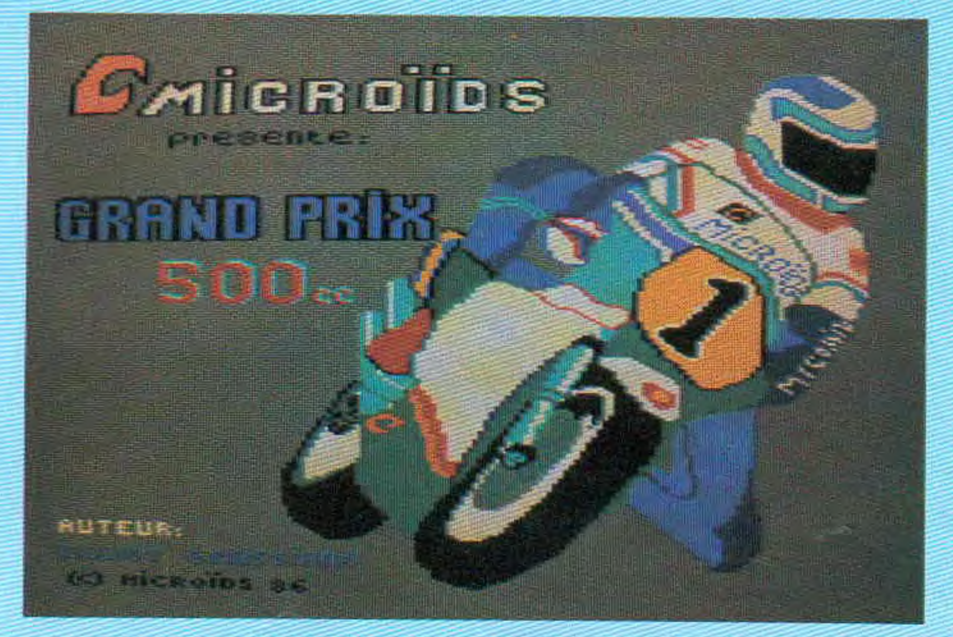


Vos adversaires sont plus variés puisque l'on trouve également des jeeps (dans un enduro ?!?). Et puis les termitières et les arbres morts s'ajoutent aux obstacles dangereux.

Toute cette action débridée se trouve intégralement dans Enduro Racer, adaptation d'un célèbre jeu d'arcade. Si les couleurs sont plutôt tristounettes (parce que peu nombreuses), le graphisme, lui, est très fouillé. Les arbres en sont les meilleurs exemples. L'animation bien que légèrement saccadée est assez satisfaisante.

Mais assez parlé logiciel, il est temps d'enfiler bottes, gants, combinaison et casque (pas forcément dans cet ordre) pour affronter le chronomètre et les cinq manches qui vous attendent.



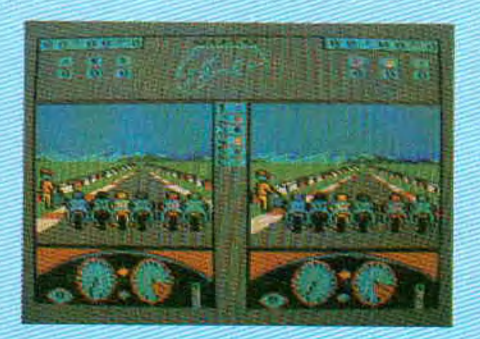


GRAND PRIX 500 cc

Simulation Sportive

Grand Prix 500 cc est à la moto ce que 3D Grand Prix est à la voiture : c'est-à-dire une simulation. On retrouve d'ailleurs les éléments qui ont fait le succès de la version quatre roues, c'est-à-dire : défilement des bandes rouges et blanches de chaque côté de la piste et scrolling du paysage de fond. Mais la particularité de Grand-Prix est d'offrir sur le même écran deux vues différentes du circuit !

Mais revenons au départ. Point de passage obligé avant d'enfiler la combinaison de cuir, une série de questions vous proposent de reprendre une partie en cours, d'entrer le niveau de jeu (débutant, confirmé ou professionnel), puis le mode : démo, 1 ou 2 joueurs. Le nom du pilote ainsi que la couleur de sa moto sont les sujets des questions suivantes. Les téméraires qui choisiront le patronyme de Spencer ou Mamola devront être à la hauteur de la réputation des sus-nommés... Dans la configuration à deux joueurs, l'un des adversaires utilise le joystick pendant que l'autre use ses petits doigts sur le clavier (à moins, bien sûr, de posséder le doubleur de joystick).



Ce n'est pas fini, il reste encore à entrer le circuit sur lequel se déroulera la course. Vous avez le choix entre douze grands prix (de Kyslami à Misano). Si vous êtes vraiment en forme, il existe une option championnat du monde qui permet de couvrir les douze épreuves les unes à la suite des autres !

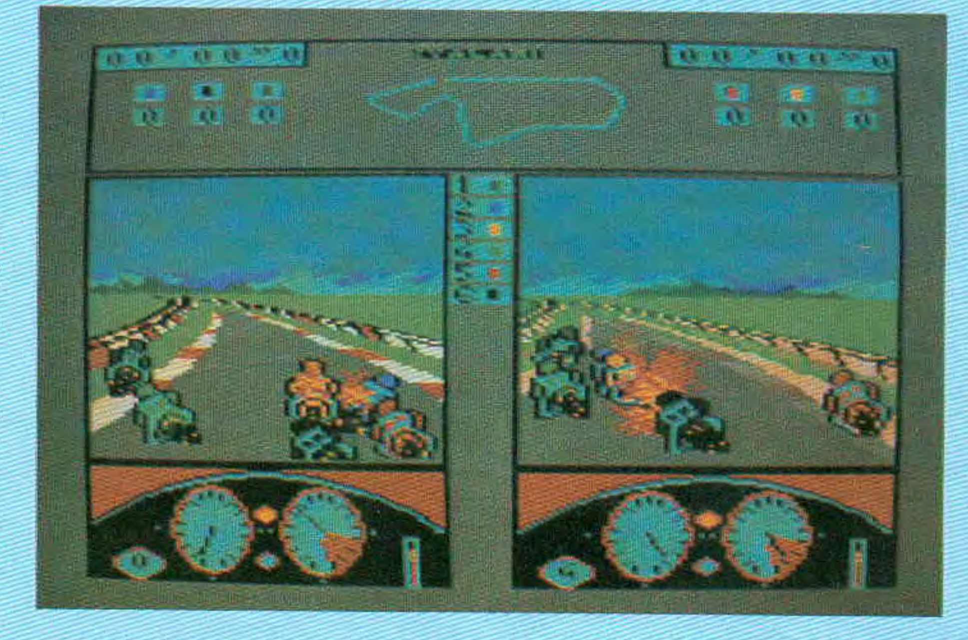
Enfin, dernière question avant le début des hostilités : choississez-vous un entraînement en deux tours ou bien la course (en neuf tours) ? L'option entraînement se joue à deux. Si vous êtes seul, c'est l'ordinateur qui pilote votre adversaire.

Enfin apparaît l'écran de jeu ! Comme je vous l'avais dit plus haut, les deux vues de la piste permettent de vivre la course sous deux angles différents.

Je vous emmène faire un tour de circuit. Les quatre motos (bien sûr, il y a deux vues différentes, donc 2×2=4) vues de dos sont prêtes à partir, le petit bonhomme à gauche abaisse son drapeau. C'est le moment d'enclencher à fond le joystick vers l'avant et d'appuyer simultanément sur le bouton de tir. Cela a pour effet de manœuvrer la boîte de vitesse. En ligne droite, pas de problème : en 4e et à fond, il n'y a pas d'obstacles, vous pouvez vous défouler. En revanche, il est préférable de ralentir et de changer de vitesse lors de virages. En effet, le moindre frottement sur la barrière et votre moto se trouve entourée de petites flammes, votre vitesse tombe à zéro et vous perdez de précieuses secondes. Votre adversaire, lui, ne commet pas de faute et arrive le premier.

Nullement découragé par cet échec, vous décidez de tenter la course en neuf tours. Une petite différence : vos adversaires sont maintenant au nombre de cinq !

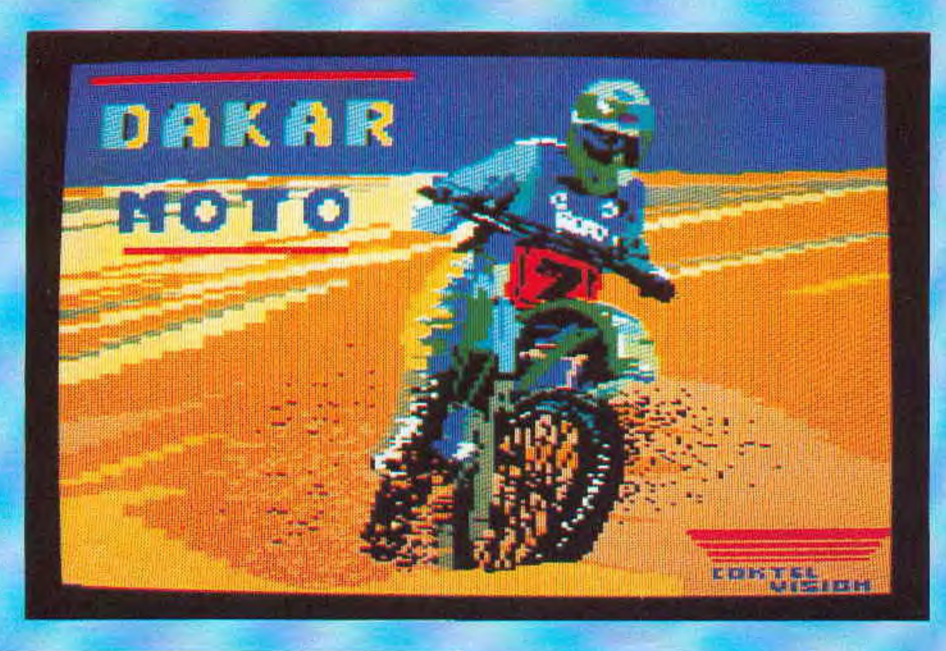
Il faut reconnaître que la présentation est superbe. Il reste malgré tout quelques petits défauts : le maniement de la moto est assez difficile, le temps de réponse entre l'appui sur une touche et la réaction de l'engin est assez long. On a parfois de la peine à relever sa moto pour partir en ligne droite.



La gestion des sprites est parfois étrange : une moto peut se trouver à la fois devant et derrière vous, suivant l'écran observé ! Parmi les bons points : le son et le graphisme plutôt réussis. Dans les virages, la moto se penche graduellement et l'on perçoit le changement de régime lorsque les vitesses sont passées. Un jeu à l'intérêt constant, dont le principal attrait réside dans l'affrontement que peuvent se livrer les pilotes en herbe.

DAKAR MOTO

Simulation sportive



C'est bien la première fois que je ne participe pas au réveillon du Nouvel-An ! Mais, que voulez-vous, il faut savoir ce que l'on veut dans la vie... Et moi, cette fois, j'ai préféré rester dormir dans mon lit plutôt que de participer à l'orgie traditionnelle ! Vous pensez que je suis complètement folle ? Non, car, en fait, j'ai une très bonne raison pour être fraîche et dispose en ce 1er janvier à l'aube... La grande aventure du Paris-Dakar va enfin commencer et cette année, je participe à cette course accompagnée de ma fidèle moto que j'ai équipée à toute épreuve (du moins, je l'espère !).



Après avoir fait un plein de victuailles pour ma moto et moi-même, respectivement nourriture et pièces détachées (ou plutôt le contraire !), je sens l'angoisse qui m'étreint en attendant le signal de mon départ... Il arrive enfin et c'est par un soleil (magnifiquement réalisé, il faut bien le dire) que je salue la capitale qui ne me reverra que dans un mois.

Cinq autres concurrents étant partis avant moi, mon seul objectif est de les rejoindre et de les dépasser en ménageant au maximum ma "bécane". Bien entendu, je veux être la première à atteindre Dakar, mais il faut bien se dire que ce n'est pas en allant "tout schuss" que le but sera atteint. Je dois bien étudier le trajet que j'ai à emprunter et au besoin savoir prendre des risques dûment mesurés en prenant des raccourcis (mais uniquement lorsque cela semble judicieux car les raccourcis coûtent chers en pièces détachées). Je ne sais pas encore l'issue de la course mais une chose est certaine : j'irai contre vents et marées (pardon, vents et sables...) jusqu'au bout de mes forces... à moins que ce ne soit jusqu'au bout de mes pièces détachées... ou alors du temps qui m'est imparti pour faire tout le parcours !...

Pour ce qui est de la réalisation de ce logiciel, vous prenez Dakar 4×4, vous remplacez juste le tableau de bord de la voiture par celui d'une moto et vous obtenez Dakar Moto ; je sens que, comme moi, vous vous posez une question (qui a son poids !) : à quand Paris-Dakar en camion ?... Vous avez donc sur la partie droite de votre écran la carte avec le trajet que vous empruntez, votre position et celle de vos concurrents. Sur la partie gauche, vous êtes "sur le terrain", aux commandes de votre moto... avec la piste qui se déroule... infinie et monotone !



GRAND-PRIX SIMULATOR

Simulation sportive



Simulator = simulateur. Grand-prix = grand-prix de formule 1. Bon d'accord, on connait déjà : la vue en 3D, les bordures rouges et blanches qui défilent à toute vitesse, le bruit du moteur, les panneaux publicitaires. Eh bien non, pour une fois les concepteurs ont préféré prendre un peu de recul ou plutôt un peu de hauteur. Tant et si bien que le circuit est vu dans son intégralité. Malheureusement, si le graphisme du circuit est plutôt réussi : petits arbres vert pomme, tache d'huile, en revanche, les voitures ne sont pas des chefs-d'oeuvres de réalisme, en effet, les petits rectangles gris et orange qui s'agitent sur la piste sont censés être des bolides aérodynamiques.



Après le choix des touches (important dans le cadre de l'option "2 joueurs"), la partie peut réellement commencer. Les formules 1 (!) sont alignées sur la grille de départ. Dans toutes les options, la voiture grise (celle de l'ordinateur) est toujours présente. Méfiez-vous d'elle, elle est très rapide ! Le compte à rebours s'affiche en haut de l'écran sur le panneau lumineux, tandis que l'ordinateur, égrène d'une voix métallique la série de chiffres : three, two, one, go ! Il suffit de maintenir le joystick en avant pour accélérer. Mais attention, en agissant ainsi le véhicule devient vite incontrôlable, principalement dans les virages. La voiture pilotée par l'ordinateur commet beaucoup moins de faute. Il faut absolument la talonner pour espérer la battre sur le fil. Quelques obstacles sur la première piste : un passage sous un pont, une tache d'huile et des barrières de sécurité. Tous ces charmants éléments vous permettront de vous retrouver dans le décor. Une petite marche arrière, et vous voilà de nouveau sur la piste.

Sur votre parcours, vous trouverez parfois de petites clés à molette, ramassez-les, elles vous donnent un bonus.

Grand-prix simulator est un logiciel qui, de part sa qualité graphique et son prix (une vingtaine de francs) mérite de figurer dans toute bonne logithèque.

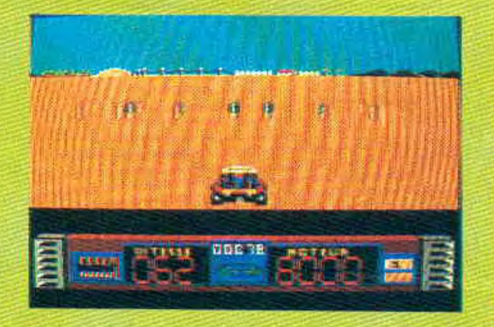
BUGGY 2

Simulation sportive

Je vous recommanderai particulièrement ce logiciel par une journée de grande chaleur car vous serez au moins dans de bonnes conditions pour supporter l'âpre chaleur du désert et pour vous préparer à manger quelques grains de sable.

Car ce n'est rien d'autre qu'une fantastique traversée du désert qui vous est proposée et, en plus, à bord d'une Buggy ! (Alors, la permanente, je ne vous raconte pas...). Pour commencer, vous partez à une allure que l'on peut qualifier de vertigineuse et comme vous n'avez pas d'influence sur la vitesse, je ne peux que vous conseiller de vous accrocher dans les virages...

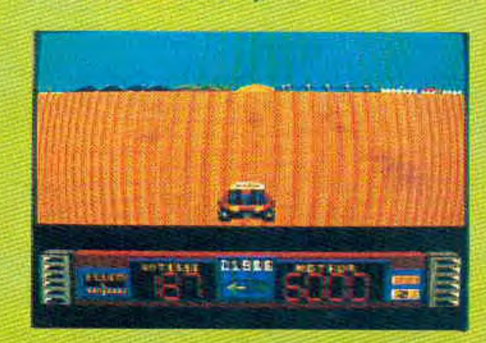




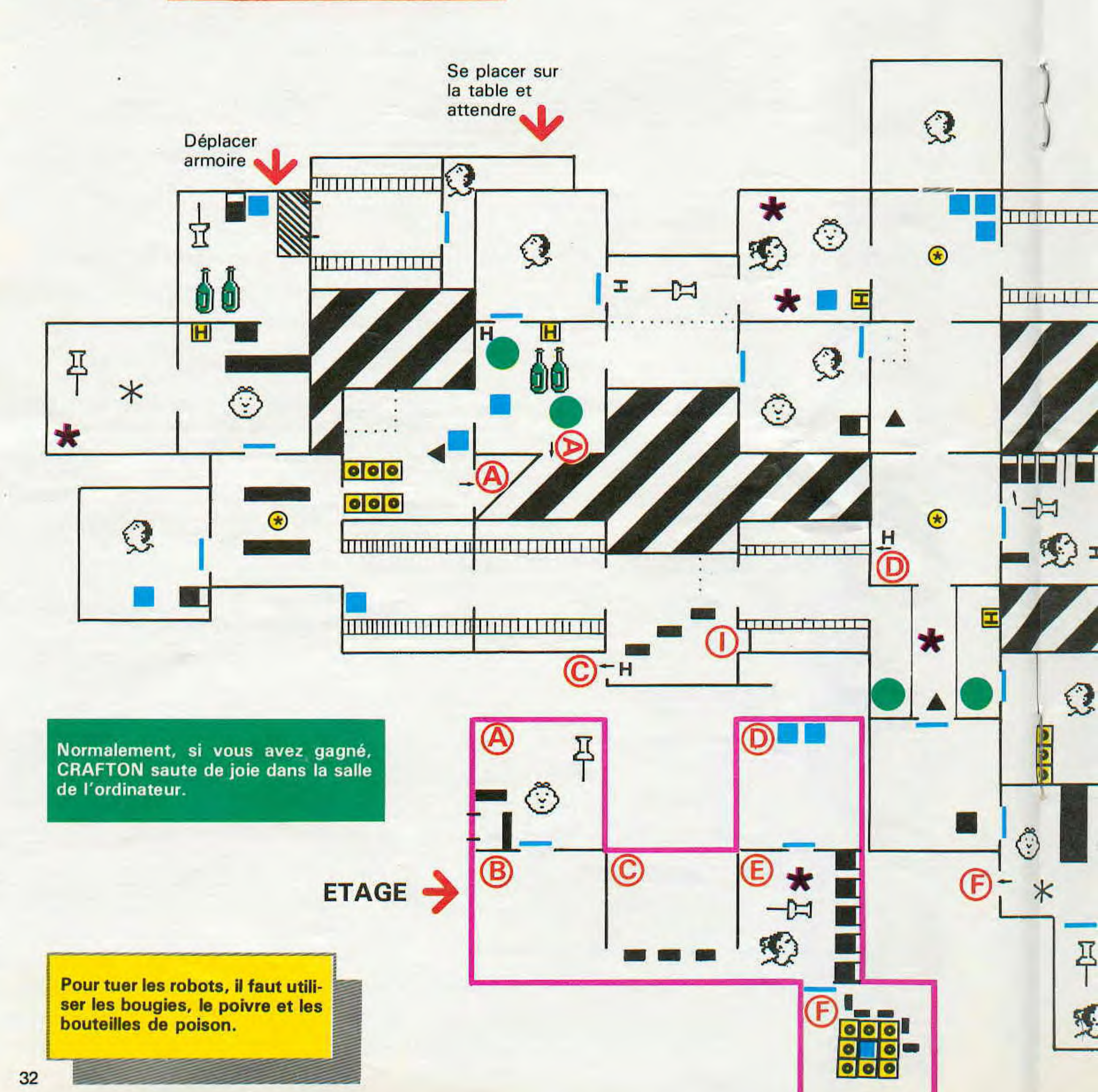
A peine avez-vous démarré que se dressent devant vous plusieurs bidons d'essence ; vous vous crispez sur votre volant mais vous vous rendez bien compte qu'il n'y a pas suffisamment de place pour passer entre deux bidons... Alors, vous allez exploser lamentablement contre l'un d'eux, cinq secondes après le départ ? Mais non car, au dernier moment, vous remarquez un tremplin et vous vous envolez dans les airs...

Le comble de ce jeu, c'est de passer son temps à éviter la collision avec des bidons d'essence pour remarquer que, parallèlement, votre réservoir se vide inexorablement. Allez-vous devoir abandonner faute de carburant ? Heureusement non, à condition toutefois d'être rapide et habile pour passer entre deux poteaux blancs que vous apercevez au dernier moment. Dans ce cas, vous repartez avec une Buggy toute neuve, le plein d'essence, le cendrier vide, etc...

Avec Buggy 2, vous avez dans les mains un jeu véritablement rapide... Si rapide d'ailleurs que pendant les cinq premières minutes, vous avez envie d'abandonner ou, pire encore, de jeter votre joystick dans l'écran de votre Amstrad. Je vous conseille malgré tout de persévérer car vous verrez que les réflexes se forgent petit à petit. Dans ce logiciel, vous évoluez à une allure démente grâce à une bonne animation qui est soutenue par un graphisme soigné quoiqu'un peu nu (seulement, que trouve-t-on dans le désert ?).



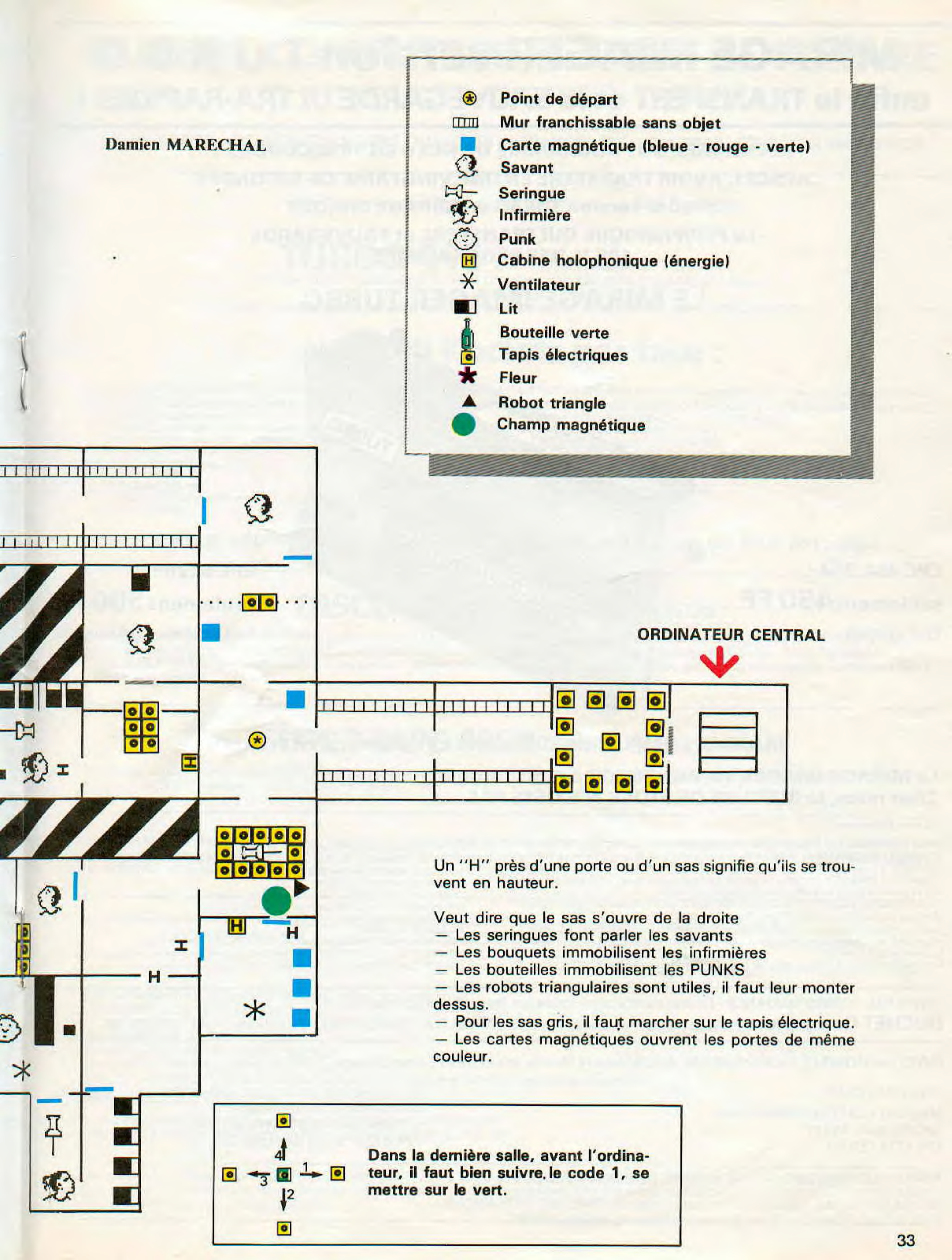
CRAFTON & XUNK



Normalement, si vous avez gagné, CRAFTON saute de joie dans la salle de l'ordinateur.

Pour tuer les robots, il faut utiliser les bougies, le poivre et les bouteilles de poison.

Damien MARECHAL



Un "H" près d'une porte ou d'un sas signifie qu'ils se trouvent en hauteur.

Veut dire que le sas s'ouvre de la droite
— Les seringues font parler les savants
— Les bouquets immobilisent les infirmières
— Les bouteilles immobilisent les PUNKS
— Les robots triangulaires sont utiles, il faut leur monter dessus.
— Pour les sas gris, il faut marcher sur le tapis électrique.
— Les cartes magnétiques ouvrent les portes de même couleur.

LE COIN DES AFFAIRES

Nous ouvrons ici une nouvelle rubrique dans laquelle nous vous présenterons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

GUNSTAR

Arcade

Les forces de la flotte GUNSTAR sont prêtes à se porter au secours de la Terre en danger. Pour elle, trois pilotes ont été sélectionnés. Ce sont évidemment les plus qualifiés pour ce genre de mission.
Ces quelques lignes vous donnent le sujet même du jeu : il s'agit bien sûr d'un jeu d'arcade des plus classiques. L'aventure se déroule en cinq tableaux. Tout d'abord, une série de petits appareils volettent gracieusement autour de vous en lâchant de temps à autre une petite capsule blanche très explosive. Votre seule défense, un laser performant mais qui a tendance à chauffer très vite, alors on se calme, on ne se crispe pas sur le joystick ! Une fois les aliens détruits, il faut traverser un champ d'astéroïdes. Il ne reste plus qu'à affronter le vaisseau mère et ses multiples tourelles. Ces dernières sont très difficiles à détruire. Après ce petit effort, il faut encore dire bonjour au gentil robot ALLOY. Puis, il sera temps de remplir les réservoirs. Encore une journée de dur labeur qui s'achève. Gunstar est un banal shoot "em" up bénéficiant tout de même d'un bon graphisme.



RED ARROWS

Simulation



Les "Red Arrows" ou "flèches rouges" sont l'équivalent britannique de notre patrouille de France. Ce logiciel vous entraîne à bord d'un avion à réaction en tant que pilote. Red Arrows mélange simulateur de vol et jeu d'arcade. Il ne suffit pas en effet de savoir piloter, encore faut-il naviguer en harmonie avec les autres appareils. On vous a épargné les périodes les plus difficiles, c'est-à-dire le décollage et l'atterrissage : vous êtes directement plongé au cœur de l'action. Un scanner vous donne votre position relative. Les autres instruments sont de moindre utilité puisque le plan de vol est tracé dans un écran : votre trajectoire indiquée en blanc doit "coller" aux boucles rouges. Vos points de repère sont constitués par l'avion de tête Red Leader et Red 9 toujours à votre droite puisque vous êtes Red 8. Ces points de repère sont utiles lors des différentes phases de passage d'une formation à l'autre. Si le concept du jeu est intéressant, en revanche le graphisme n'est pas convainquant et le bruit des réacteurs n'est pas des plus réalistes. Un jeu original, mais qui aurait gagné à être mieux fini.





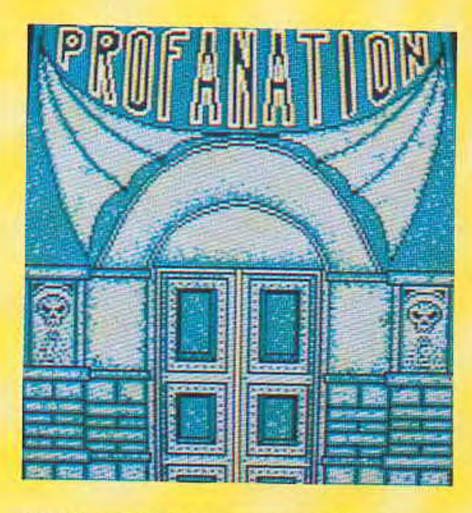
THUNDER ZONE

Arcade

Un jeu d'arcade qui se déroule dans l'espace avec tout un tas de méchants à vos trousses. C'est original, non ? Comme d'habitude, un vilain empereur tout moche a envahi une planète peuplée de gens paisibles. Comme d'habitude, vous êtes le héros et comme d'habitude, vous devez libérer les opprimés sous le joug du tyran. Pour cela, un seul moyen : on leur fonce dans le lard ! Les moyens mis à votre disposition sont les suivants : rayon laser, rayon gamma, un draineur d'énergie, un compas, un écran de protection hyperespace, une unité de réparation. Vous avez là de quoi trancher, couper et tailladner parmi les rangs ennemis. Le graphisme est tout de même plus amusant que le scénario : extra-terrestres trépignant à l'intérieur des soucoupes et navettes en forme de hot-dogs. Pour le reste, il faut surveiller le niveau d'énergie de votre vaisseau et celui des adversaires. N'oubliez pas d'effectuer les réparations nécessaires et volez au secours des braves habitants de Flavious V. Mort au tyran !

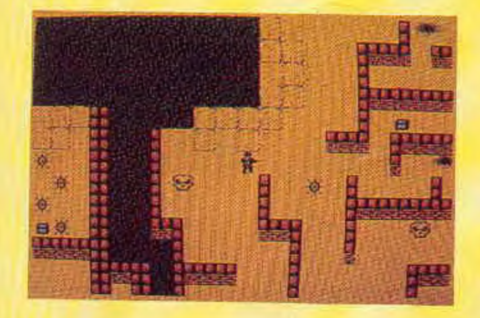


PROFANATION



Arcade

Lorsque vous lisez un titre semblable, vous pensez à une sombre histoire de lieux sacrés et inviolables, sous peine d'enfer éternel, que vous allez bien sûr découvrir sans aucune appréhension puisque vous êtes un, que dis-je, le héros sans peur et sans reproche que rien n'effraie. Quelques instants de contemplation devant la jaquette et vous êtes persuadé que vous allez trouver des écrans tout simplement superbes !



Alors, plus un instant à perdre, vous prenez la disquette, faites un RUN "Jeu" et trouvez que le chargement se fait lentement tellement vous êtes impatient...

Tiens ! La page de présentation n'est pas géniale, un peu tristounette, dommage. Puis, faisant suite à la grisaille du premier écran, vous vous retrouvez complètement ébloui... par le jaune présent sur votre écran à une majorité écrasante. Et c'est à ce moment précis que vous commencez à déchanter : comment ? Il s'agit simplement d'un labyrinthe ! Alors, sans grande conviction, vous prenez votre joystick, qui est un ingrédient absolument indispensable dans ce cas et commencez à ramasser les petits coffes qui se trouvent à ce niveau. Il faut reconnaître que le petit bonhomme avec son petit fusil est bien fait et que l'animation est rapide... Votre première rencontre se passe avec une mouche géante que vous anéantissez sans problème ; par contre, vous êtes surpris par la chauve-souris qui ne vous laisse pas de temps de réaction avant de se précipiter sur vous et de vous remettre à votre point de départ ! Les autres adversaires de ce labyrinthe sont des zombies et des insectes "percutants". Le but est bien entendu de trouver l'escalier qui permettra de passer au niveau suivant... Vous avez de quoi faire, il y en a 17 !

Bref, rien de bien original dans ce jeu, sans compter qu'à mon avis, les couleurs choisies ne sont pas les plus heureuses. A ces aspects négatifs, on peut opposer une bonne animation et un scrolling correct, mais n'allez pas vous damner cet été pour ce logiciel...

KINETIK

Arcade

Si vous décidez de rentrer dans le monde de Kinetik, commencez par abandonner toutes vos théories et toutes vos idées préconçues sur les lois du mouvement dans l'Univers... En effet, à bord de votre vaisseau, vous pénétrez dans un monde où tout n'est que chaos et où le simple fait de vouloir se déplacer devient un véritable tour de force... Tout en constituant une réelle épreuve pour votre système nerveux !
Tout à fait logiquement, vous devez rétablir les lois du mouvement suivant leur équilibre naturel et vous y parviendrez en délivrant le mot de paix entre les mains du Kinemator. Dans chaque zone de Kinetik que vous explorez, vous avez 7 % de chance de trouver une lettre du mot que vous devez délivrer, alors je ne dirai en tout et pour tout que deux mots : bonne chance !





Vous disposez dès le début de trois hydro-vaisseaux sphériques et cela ne représente pas un gros capital face à la multitude d'ennemis qui sont présents : phosphores rouges (mortels) et jaunes, Gwerms, Starmœbas, balles obstacle, discoides et lames... Sans compter toute la végétation qui semble accueillante et luxuriante de par son abondance, mais attention ! Ce n'est qu'une impression... De plus, vous démarrez votre mission complètement nu : à votre charge de vous équiper au long de votre progression d'un écran de protection déflecteur, d'un pulvérisateur chimique, de propulseurs de contrôle ou d'anti-gravité, sans compter le système téléporteur. De plus, le niveau d'énergie de votre vaisseau peut s'affaiblir très rapidement, alors n'oubliez pas de recharger vos accus en vous immergeant dans un point d'eau... Avec Kinetik, vous ne devez pas appréhender toutes sortes de rebondissements, car vous en aurez tant et plus (contrôlés et non contrôlés) que j'ai bien peur que vous ne terminiez par acquérir un mouvement de la tête allant de bas en haut et de haut en bas... Le logiciel apparaît très coloré, puisque tout le fond du décor est noir, avec un graphisme soigné, minutieux et précis. Par contre, vous devez rétablir les lois du mouvement de l'Univers, mais parallèlement, vous ne risquez pas, à mon avis, de délirer.



HYDROFOOL

Arcade/Aventure



Mon pauvre SWEEVO ! Tu t'es encore embarqué dans une drôle d'histoire. Quelle idée d'avoir accepté de nettoyer le Death Bowl. Le nom de cette planète aquatique aurait dû te faire fuir. Mais, bien sûr, tu as obéi à ton vieux maître et te voilà dans le pétrin.

Tu sais pourtant que l'eau n'est pas un élément pour les robots. La rouille te guette ! Heureusement que l'on trouve quelques bidons d'huile pour se refaire une santé ! La mission semble pourtant simple : pour ôter toute trace de pollution dans les eaux de Death Bowl, il suffit de retirer les quatre bouchons qui retiennent le liquide oxy-hydrogéné à la surface de la planète. Seulement, on avait omis de te dire que les bouchons devaient être enlevés selon un ordre précis et par l'intermédiaire de quatre objets représentés dans les blocs autour du bouchon. Enfin, tu n'étais pas au courant de la présence de créatures aquatiques peu sympathiques.



Ta mission s'annonçait donc difficile. Un premier tourbillon t'entraîne vers le bas. Tu te retrouves alors dans une grotte sombre. Quelques rochers parsèment le fond. De temps à autre, des bulles de gaz jaillies d'on ne sait où montent à la surface. Sweevo peut se placer sur ces bulles et ainsi atteindre les niveaux supérieurs. Pour le moment, la recherche doit se porter sur le premier bouchon. Une fois celui-ci découvert, il s'agit de trouver les quatre objets. C'est bien sur cette quête qui va se révéler dangereuse pour votre santé. Chaque obstacle un peu important (algue, coquille St-Jacques, rochers) égratigne votre combinaison de plongée et diminue l'indicateur du "rustinomètre".
Lorsque le niveau est à zéro, Sweevo est propulsé vers la surface : la mission a échoué. Il est possible de ramasser des armes : tridents, fer à cheval. Les munitions sont limitées à trois unités. Pour détruire vos ennemis, il faut les toucher puis tirer : il se dissolvent alors dans un nuage de gaz. Cette opération vous fait perdre quelques points de "rustines", mais cela vous permet d'ouvrir certaines portes et d'accéder ainsi à d'autres salles.
Ce jeu rappelera de bons souvenirs aux aficionados de Knight-Lore, Alien 8 et autres, Bat-man avec cette fois-ci un univers beaucoup plus humide. Le graphisme est un pseudo 3D, ce qui rend le déplacement du personnage hasardeux. Heureusement, l'ombre permet de suivre les pérégrinations de Sweevo. On évite ainsi bien des pièges. Quant à l'animation, il n'y a rien à en dire : elle est très bien faite. N'oublions pas la musique, superbe elle aussi et qui joue un rôle dans l'attrait du jeu.
Que tous les idiots de l'eau (Hydrofool) plongent à leur tour pour récupérer ce logiciel aquatique.

LIVINGSTONE

Arcade/Aventure



Docteur Livingstone, je présume ? C'est par cette phrase, universellement connue, que s'achève l'aventure d'Henry Morton Stanley.

En effet, après bien des péripéties dans la jungle africaine, le journaliste Stanley retrouvait l'explorateur Livingstone.

Dans la peau du journaliste, on trouve... le joueur. Le petit explorateur avec son casque colonial, c'est vous. J'en profite pour ouvrir une parenthèse : le graphisme est vraiment mignon : on dirait un dessin animé. Les couleurs sont bien choisies et les animations amusantes. Bien entendu, l'environnement vous est hostile. Dès le premier tableau, vous êtes coincé entre deux monticules : seule solution, choisir l'icône numéro 4 (la perche) et appuyer sur le bouton de tir. L'indicateur en bas d'écran défile, modulant la force du mouvement. En lâchant le bouton, vous vous retrouvez au sommet de l'obstacle.



N'avancez plus ! Sinon, vous tombez dans la fosse subtilement cachée sous des branchages. Vous ne m'avez pas entendu et vous voilà prisonnier d'un réduit plus qu'inhospitalier. Enfin, heureusement que je suis là : vous voyez la petite manette bleue au plafond du trou. Un coup habile de boomerang, voilà le contact inversé et la porte ouverte. Il ne vous reste plus qu'à repartir à zéro en prenant garde aux serpents, aux plantes carnivores, aux singes, aux piranhas, aux chasseurs fous, au sables mouvants, j'en passe et des meilleures. Le but de toute cette agitation : retrouver cinq pierres sacrées qui permettront l'entrée dans le temple, ainsi que la découverte de Livingstone.

N'oubliez pas de vous ravitailler en vivres et en eau et apprenez à contrôler la trajectoire du boomerang : c'est très utile !



SAMOURAI TRILOGY

Arcade



La superbe jaquette vous présente un samouraï en tenue de combat, le sabre à la main. Vous avez ainsi les éléments principaux du jeu : l'action se déroule au Japon, à l'époque médiévale et le pacifisme n'est pas de rigueur. Votre destinée : devenir le meilleur samouraï. Vous êtes entré dans la plus grande école de formation, mais aussi la plus difficile. Votre guide spirituel Chu-Yu, grand maître du temple est là pour vous conseiller et vous juger. Pour atteindre la distinction de samouraï, il va vous falloir passer par de nombreux combats. Au premier niveau, c'est le karaté qui est à l'honneur. Ensuite viendra le kendo, puis l'épreuve ultime qui décidera de votre sort. Au départ, une liste d'adversaires vous est proposée. Chacun porte un nom et une histoire. L'un est si rapide qu'il parvient à semer son ombre, l'autre est capable de soulever un rocher de deux tonnes à mains nues, etc. Toutes ces mini-histoires ont pour but de vous révéler les forces et les faiblesses de vos futurs adversaires. Vous aurez alors la possibilité de choisir les paramètres de stratégie, d'attaque et de défense.

La sélection peut s'effectuer parmi quatre critères : l'adresse, la vitesse, la résistance et la force.
A vous de faire le bon choix pour contrer au mieux votre opposant. Ensuite, il faudra vous entraîner selon trois méthodes au choix parmi douze. Une fois toutes ces opérations effectuées, le combat peut commencer. Chaque position du joystick permet un mouvement différent. De plus, chaque épreuve apporte ses propres déplacements.

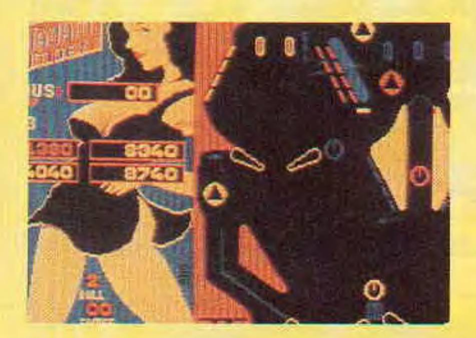
Le graphisme et l'animation ne sont pas des modèles du genre, mais restent corrects. Ce qui fait l'attrait du jeu, c'est l'attention portée à la préparation des combats.
Un dernier conseil : n'achetez surtout pas la version cassette, les chargements de face à face sont longs, très longs !

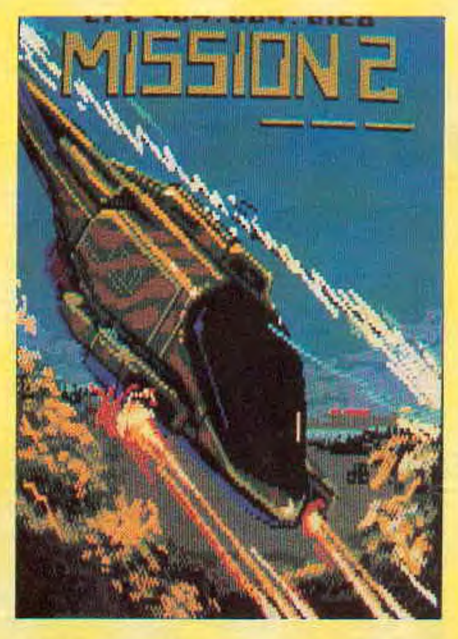


ERE HITS

Compilation

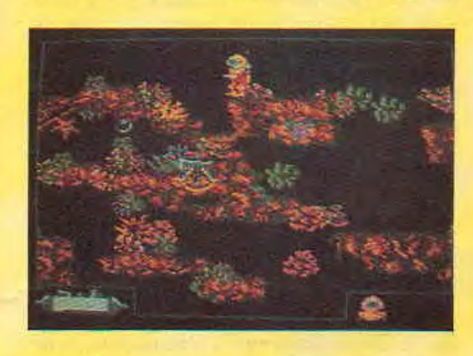
MACADAM BUMPER (Arcade)
Est-il vraiment nécessaire de présenter ce jeu d'enfer qu'Ere Informatique a la bonne idée de présenter en compilation ? Avec Macadam Bumper, vous avez dans les mains un flipper superbe d'une qualité de jeu éboulissante. De plus, vous avez la possibilité de fabriquer vous-même votre flipper avec toutes sortes de pièces : cibles, tourniquets, bumpers, disques...





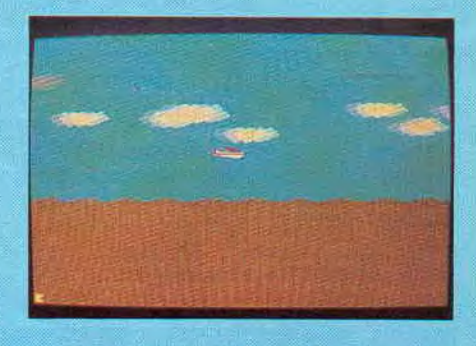
MISSION 2 (Arcade)
Après la terre et la mer, que reste-t-il ? Mais les airs, bien sûr ! Et vous avez la possibilité de vous envoler avec Mission 2, troisième et dernier logiciel d'Ere Hits. Au volant de votre hélicoptère de combat, vous devez tout d'abord atteindre le lieu stratégique où doivent se dérouler les combats... en traversant les lignes ennemies semées d'embûches, bien entendu. Une fois parvenu sur les lieux, il ne vous reste plus qu'à faire face aux nombreux combats car vous n'avez qu'une seule philosophie : vaincre ou mourir !

PACIFIC (Aventure)
Après avoir revêtu une tenue complète de scaphandrier, vous plongez au fin fond de l'océan Pacifique à la recherche de Dame Fortune. Vous évoluez alors dans des paysages formés de coraux, d'algues et de plantes, mais aussi peuplés d'animaux mortels et semés d'objets insolites qui peuvent s'avérer aussi bien utiles que dangereux.
Superbe jeu d'aventure constitué d'un graphisme remarquable et haut en couleurs...



CESSNA OVER MOSCOW

Arcade



Tous les journaux ont relaté l'extraordinaire exploit de Mathias Rust. Ce jeune allemand de l'Ouest, parti d'Helsinki, a réussi à traverser une partie du territoire soviétique et à atterrir sur la Place Rouge ! Ce logiciel, sorti moins d'un mois après les événements, vous propose de rééditer cette aventure.
Pour cela, il vous faut un Cessna. Ne vous inquiétez pas : il est fourni avec le logiciel. Le reste n'est que question d'adresse. L'écran vous montre une vue latérale du terrain, l'avion roule doucement sur la piste. Un petit coup d'accélérateur (CAPS LOCK) et le moteur surgit, il ne reste plus qu'à appuyer sur la flèche ! pour décoller. Mais attention, pas question d'atteindre les cieux enivrants : les radars rôdent. A la moindre alerte (vous entendez un bip), le chasseur Mig du coin vient larguer un petit missille dans votre direction. Donc, il vaut mieux voler au ras du sol. De la théorie à la pratique, il y a bien sûr un gouffre. Le relief de ces charmantes régions est assez vallonné et l'on ne compte plus les chocs contre les arbres, les collines ou les maisons. A ce propos, lors du passage au-dessus des villes, vous avez la possibilité de lâcher des tracts. Quelques points supplémentaires vous sont alors accordés. En arrière-plan, les nuages défilent à une vitesse telle qu'il est possible d'imaginer qu'un nouveau modèle de Cessna possédant un moteur à réaction vient de sortir.
De temps à autre, pensez à consulter la carte pour connaître votre position et vous renseigner auprès de votre jauge de la quantité de carburant restant dans les réservoirs.
Cessna over Moscow est un jeu intéressant, mais pas follement passionnant. Il faut dire que le paysage qui défile n'est pas toujours d'une variété délirante.
Essayez donc de détrôner le High-Score, (999999), il est détenu par un certain Mathias Rust.





ROBINSON CRUSOE

Aventure



En l'an de grâce 1659, j'ai pris la mer afin de faire un fantastique voyage sur mon bateau flambant neuf !... Les voyages ne sont pas toujours idylliques car, par un soir de grande tempête, une lame agressive et vorace m'a fait passer par dessus bord ! Ce qui s'est passé ensuite ? Je suis bien incapable de vous le dire car je ne me souviens que d'un grand vide et d'un trou noir.

Toujours est-il que je viens de me réveiller sur une plage au sable fin et blond. Visiblement, je me trouve sur une île qui semble déserte et hostile. Encore sous le choc, ma première pensée me fait baptiser cette île "L'île du désespoir". Néanmoins, je ne suis pas là pour me laisser abattre et il va falloir que je m'organise. Pour commencer, il serait peut-être judicieux de faire une petite expédition afin de me rendre compte des reliefs de ma nouvelle terre d'asile.



Je me décide donc à me lever et aperçoit alors un arbre magnifique avec des baies rouges, si rouges ! Mon estomac se rappelle alors instantanément à moi et je me précipite sur les mignonnes petites baies. Après m'être goinfré sans aucun problème, la question s'impose à moi : ces fruits rouges sont-ils comestibles ?... Je trouve que je commence bien mal mon entraînement de survie.
Un rapide tour de l'île me fait découvrir un terrain plat se situant en hauteur avec vue sur la mer et où se trouve un rocher pouvant servir d'abri. Je décide donc d'installer mon campement à cet endroit car je pourrai ainsi protéger mes réserves de nourriture et de poudre tout en surveillant toute arrivée éventuelle de navire...

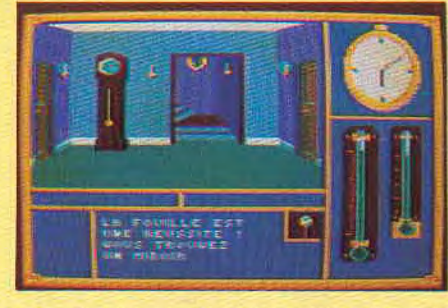


Le logiciel a pour objectif de présenter une adaptation du roman célèbre ; Robinson Crusoé est le premier d'une série d'aventures présentant ainsi des romans animés. Vous avez en tout et pour tout sept épisodes pour prouver que vous êtes capable d'apprendre à survivre, à vous nourrir, à vous vêtir, à vous protéger... De toute façon, vous pourrez toujours compter sur votre bon "Vendredi" (si vous vous débrouillez bien !...)

Avec chaque épisode, vous avez un écran graphique différent, tous de très bonne qualité avec, malgré tout, un très petit inconvénient : les couleurs sont, à mon goût, un peu criardes. Chaque écran évolue ou s'anime suivant les décisions que vous prenez tout au long de l'aventure... Quant à la musique, si vous voulez goûter à la beauté des écrans, faites comme mois, coupez-là...

INVITATION

Aventure



Il est 8h00 lorsque la sonnette de la porte d'entrée retentit de façon brutale, insistante et impérative. Qui peut oser me déranger un samedi matin à une heure pareille ? ... Encore sous l'effet du sommeil, j'entrouve la porte pour m'entendre dire : "Télégramme pour vous ! Signez ici..." Je n'ai pas encore eu le temps de réaliser que je me retrouve déjà toute seule.

Cherchant à connaître l'expéditeur du télégramme, je commence par regarder la signature : illisible ! Ça commence bien !

Néanmoins, je remarque qu'elle est précédée du titre : le baron... Pourtant, je ne connais personne qui fasse partie de la "Noblesse" et malgré tout, il m'invite à me rendre à son manoir pour une petite réception qu'il organise... Serait-ce en ma qualité de journaliste spécialisée en sciences occultes ? C'est fort possible car je dois reconnaître très humblement que ma réputation n'est plus à faire !...

Je décide de me rendre à ce manoir qui apparaît tout aussi "mystérieux" que son propriétaire. Au premier abord, cette résidence semble complètement déserte, aussi je trouve tout à fait normal et logique de chercher des indices en fouillant pièce par pièce. Ce que je trouve me paraît véritablement bizarre ; quelques exemples : un crucifix, des flacons, une clé, un revolver, un poignard... Y aurait-il dans cette demeure quelques maléfices à combattre ?

C'est dans cet état d'esprit que je me fais surprendre par un rat véritablement très agressif ; je n'ai pas le choix, il faut combattre jusqu'à son anéantissement total. Et tout en essayant de le vaincre, je sens bien qu'à chacune de ses attaques, mon potentiel de santé mentale en prend un coup !

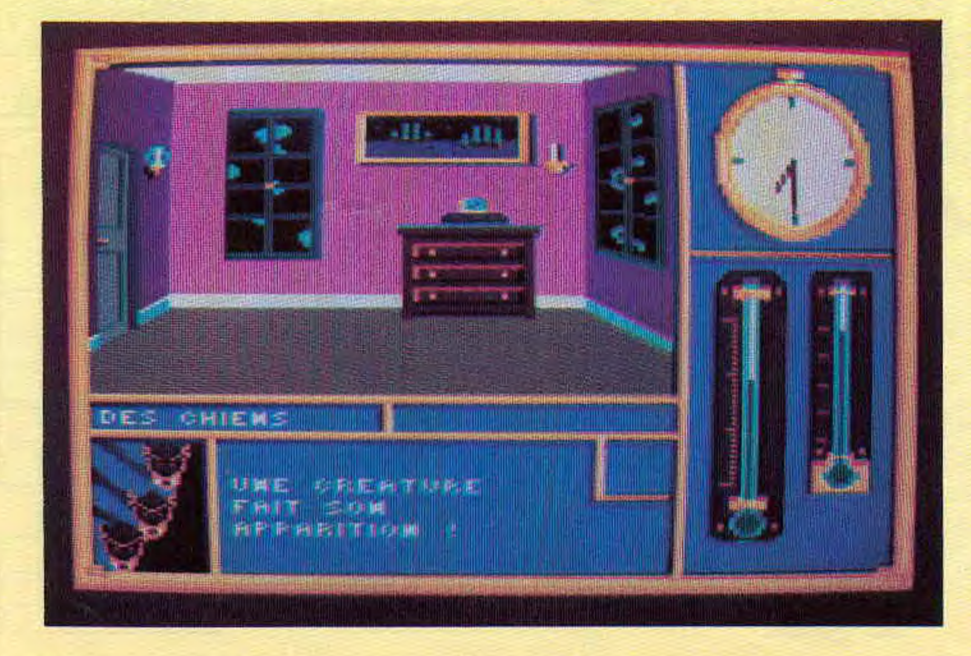
Après avoir visité le hall et deux salons, je me retrouve dans une bibliothèque ; encore sous le choc de l'attaque que je viens de vivre, je feuillette machinalement quelques lignes. Je découvre avec surprise la phrase suivante : livret XIII, ERMN. Cela signifie-t-il qu'il existe des codes secrets qu'il va falloir que je perce pour trouver la solution du mystère qui règne autour du baron et dans ce manoir ?



Je continue mes investigations au premier étage, tout en étant obligée de combattre périodiquement des créatures toutes plus étranges les unes que les autres. Et soudain, je me rends compte qu'il est déjà 21h00 ; je pressens qu'il faut que mes recherches aboutissent rapidement car je sais que dans ce contexte, il se passera certainement quelque chose à minuit...

Avec Invitation, vous vivez une aventure dans laquelle vous utilisez principalement quatre ordres : fouiller, lire, combattre et utiliser. Les écrans sont figés et, par conséquent, on ne peut pas dire qu'il y ait de l'action ! Par contre, le graphisme est net et vous avez la possibilité de voir chaque pièce sous plusieurs angles. Par ailleurs, au cas où vous sombreriez dans la folie après une rencontre avec le grand maître, ne comptez pas trop avoir un bout de solution dans les mains, car ce logiciel est un jeu d'aventure aléatoire, alors... Bref, Invitation est un jeu gentil qui mérite que l'on s'y arrête.

Au fait, l'action principale consiste à brûler le pentacle ; il ne vous reste plus qu'à savoir où, quand, comment...



"THING" BOUNCES BACK

Arcade



Toute la rédaction d'Amstar a l'honneur et l'avantage de vous annoncer que le glorieux héros "Thing" est de retour. La dernière fois qu'il a sévi, son ordre de mission était le suivant : sauver le monde (est-il nécessaire de le préciser ?) de l'invasion de jouets maléfiques et monstrueux venant d'une usine souterraine. Pour couronner le tout, l'instigateur de cette situation dramatique était un lutin malveillant que notre cher ami Thing n'a pas eu de mal à descendre... (Remarquez, avait-il vraiment du mérite étant donné la taille de son adversaire ?).



Dans cette suite et fin ? (cela ne tient qu'à vous), il ne reste plus qu'à en finir une bonne fois pour toutes avec cette fabrique de jouets et réussir à stopper toute production intempestive ! Pour cela, certains éléments absolument indispensables doivent être ramassés par Thing de pièce en pièce ; il s'agit de puce, listing, disque et cassette, pièces du programme qui permettront enfin de tout stopper lorsqu'elles seront réunies.

Pour avancer et pouvoir aller fouiner dans tous les coins et recoins qui composent l'usine, Thing doit évoluer dans tout un réseau souterrain de tuyaux. C'est à ce moment-là qu'il doit en profiter pour faire des réserves de carburant, car l'usine est truffée d'enzymes gloutons de toutes sortes, avides de l'énergie de Thing...

Avec Thing Bounces Back, vous vous trouvez confronté à un jeu rapide et énormément diversifié pour le nombre d'éléments qui composent chaque écran, aussi bien au niveau des ennemis que des objets qui "peuplent" chaque pièce de l'usine. A une animation rapide et sans bavure, vous ajoutez un graphisme agréable et une musique entraînante quoiqu'un peu énervante, et vous avez de bonnes raisons de vous lancer dans la course aux constituants informatiques qui vous est proposée.



COSMIC SHOCK ABSORBER

Arcade



Qui a dit qu'en ce bas-monde tout fout le camp ?... Il était encore bien loin de la réalité actuelle car il se trouve qu'en ce moment précis, le temps et l'espace se désagrègent. "Grosse catastrophe", me direz-vous ! Et quelle solution au problème allons-nous mettre en oeuvre ? Bien sûr, il n'y en a qu'une et c'est... vous puisque vous êtes amortisseur cosmique, sauveur de l'Univers, etc. etc.

Vous êtes vraiment la dernière chance pour éviter l'explosion pure et simple de la planète ; je tiens d'ailleurs à préciser que c'est le Président en personne qui fait appel à vous et votre fidèle avion de chasse "Elimineutron CZ" !... Ça va ? Pas trop mal aux mollets ?...



C'est donc rempli d'une confiance à toute épreuve que vous décollez pour votre destination finale. Je ne vous ai pas dit où cela se trouve ? Je suis vraiment impardonnable, je vous prie de m'excuser. Il faut tout simplement que vous vous rendiez à la source de vie même, c'est-à-dire le lac intersidéral de Vase Protozoïque. Malheureusement pour vous, pour y parvenir, vous devez traverser les différentes dimensions de chaos. Qu'à cela ne tienne ! Vous pouvez compter sur Elimineutron CZ !... Eh bien non ! Car au fur et à mesure que vous progressez, vous avez des circuits imprimés qui ne trouvent rien de plus amusant que de sauter : un coup le laser qui s'enraye, un coup la direction qui bloque... Dans ces instants qui mettent votre vaisseau et vous-même en péril, vous devez réparer le circuit imprimé grâce au "Pistolet à phases". Mais vous sombrez dans l'hilarité lorsqu'à la première réparation, vous réalisez que vous avez oublié le manuel de réparation !... Vous avez alors 5 secondes pour mémoriser l'emplacement de tous les points du circuit imprimé et ensuite vous avez quelques secondes pour sélectionner les bonnes pièces détachées et les bonnes couleurs...

Si vous n'y parvenez pas, c'est la chute rapide et inexorable dans le grand trou noir de l'Univers !...

Redescendons sur la terre ferme pour considérer que ce logiciel fait appel à vos réflexes et à votre rapidité (bien que les commandes soient un peu molles !) d'une part mais également à votre mémoire visuelle d'autre part... Je peux vous assurer que 5 secondes pour mémoriser toutes les pièces d'un circuit, ce n'est pas long ! Par ailleurs, avec Cosmic Shock Absorber, vous avez un graphisme correct, bien fini.

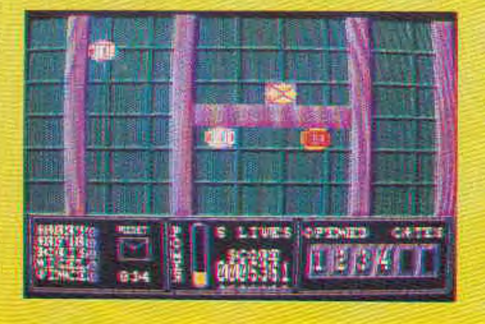
PULSATOR

Arcade





La plupart du temps, lorsque vous êtes devant votre micro-ordinateur avec un jeu d'arcade, vous avez pour mission de "tirer dans le tas" et de tout détruire... Cette fois, vous avez une image finale de sauveur puisque, tout simplement, vous devez délivrer des bébés Pulsator ou "Pulsys". Le décor se présente sous forme de dédale, mais attention, pas n'importe lequel !En effet, il ne suffit pas de réussir à se frayer un chemin pour parvenir jusqu'au bébé... ce serait trop simple ! Alors, il a été ajouté des robots parmi lesquels une seule catégorie (sur quatre !) n'est pas hostile à votre encontre : ce sont les Protectron qui vous protègeront, pendant une durée de 2 mn, des attaques extérieures.

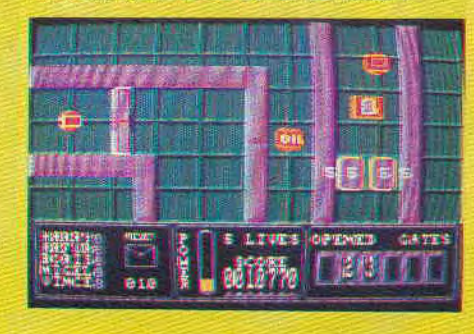


Mais les robots ne sont pas les seuls empêcheurs de "dédaler" en toute tranquillité puisque certaines issues sont fermées par des portes numérotées ; pour libérer les issues, il suffit de passer sur des capteurs ayant le numéro désiré... enfin, pour réussir votre mission, il faut posséder une clé, objet absolument indispensable pour l'ouverture de toute cellule...

Une fois le bébé libre, vous n'avez accompli que le cinquième du jeu puisqu'il y a 5 bébés à libérer (et par conséquent cinq niveaux !) A chaque fois que vous passez au niveau supérieur, l'environnement devient plus difficile et plus dangereux ; quant aux robots, ils deviennent progressivement plus intelligents !...

Dans Pulsator, le sujet n'a bien sûr rien de "transcendant" mais étant donné qu'il ne s'agit pas d'un simple dédale, vous devez faire intervenir une certaine part de réflexion, ce qui apporte un certain piquant au logiciel...

Par ailleurs, le graphisme est bien fini et l'animation est parfaite. Une bonne distraction entre deux bains de soleil !



MAG MAX



Une fois encore, notre planète est menacée par des hordes d'êtres mécaniques qui ne respectent que deux règles : mort et destruction. Notre seule chance réside peut-être dans le dernier défenseur du genre humain que les Sci-corps ont réussi à mettre au point avant qu'ils ne se trouvent réduits en poussière par une pluie foudroyante de rayons laser mortels.



Les envahisseurs ne soupçonnent même pas l'existence du prototype de robo-centurion nommé Mag Max... Seulement, il y a un petit problème (car bien sûr, il fallait qu'il y en ait un !), Mag Max se trouve quelque part à l'intérieur des entrailles de la planète mais les pièces détachées qui le composent sont disséminées par-ci, par-là. Il vous incombe donc de réunir toutes les pièces...

Et c'est ainsi que vous démarrez votre petit périple à la surface de la planète dans un vaisseau qui est fort maniable, heureusement pour vous !... Car en effet, sur le sol de cette terre, se trouve une quantité incroyable de bunkers qu'il ne faut surtout pas toucher. De plus, vous vous trouvez attaqué de toutes parts par des projectiles rouges que laissent s'échapper de gros dômes rouges... Une seule solution : les détruire car ce sont des boules à tête chercheuse (heureusement que Super-Laser est là, sinon que deviendriez-vous ?)

Soudain, vous arrivez en vue d'un morceau de Mag Max ; vous vous précipitez sur lui et en évitant quelques projectiles, vous vous retrouvez à l'entrée d'un cratère qui vous propulse dans les entrailles de la planète où vous attendent les autres morceaux de choix et de nombreux agresseurs ! Mais il faut absolument tenir le coup car plus vous accumulez de pièces détachées et plus Mag Max augmente son pouvoir et ses capacités de défense. Si, par un quelconque hasard ou mieux une remarquable adresse, vous parvenez à la fin d'une étape, vous devez affronter le chef des envahisseurs jusqu'à son anéantissement total avant de pouvoir passer au niveau suivant.

Ce logiciel a deux avantages certains : une bonne vitesse d'animation et un scrolling qui a le mérite d'être sans à coups. Pour ce jeu d'arcade, le décor est relativement diversifié et la tactique d'action permet de varier ses coups pour atteindre les adversaires maudits et tenaces...

